



Universidad de Cuenca

## **UNIVERSIDAD DE CUENCA**



### **FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

#### **CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES**

#### **“ENCHUFE TV: LA ATMÓSFERA DRAMÁTICA. ESTÉTICA DE CINCO MINUTOS”.**

Proyecto de graduación previo a la obtención del título de Licenciada en Cine  
y Audiovisuales

**AUTORA:**

DIANA PILAR VILLAMAR RIVAS

**DIRECTOR:**

ESP. PAZOS BOLAÑOS FRANKLIN DAVID

**CUENCA-ECUADOR**

**2015**



## Resumen

La dirección de arte cinematográfico en el Ecuador abarca varios departamentos como la escenografía, ambientación, utilería y caracterización mediante vestuario, peinado y maquillaje. Estos roles se ocupan de la prolijidad de la imagen dentro de la producción audiovisual. La parte visual, además de la parte estética también posee el potencial dramático para apoyar el subtexto que sugiere la obra. El nivel metafórico y sub-textual al que ha sido encaminado este trabajo, se enfoca en el desarrollo de la construcción de atmósferas en espacios dramáticos y verosímiles paralelo a la narración pictórica en sketches de corta duración. La dirección de arte caracteriza la fuerza simbólica a través de la sugestión con cada decisión sobre forma o color dentro de la composición de un encuadre.

En el Ecuador, y en la experiencia personal de la autora, la falta de producción cinematográfica condujo a crear ficción en una plataforma de difusión masiva como el internet.

A través de este trabajo, y con referentes cinematográficos y televisivos nacionales e internacionales, se analizará la dirección de arte de cinco sketches de la primera temporada de *Enchufe.tv*, producto del canal de *Touche Films* en la plataforma web *Youtube*; y cómo ésta influye para capturar la atención y generar emociones en el público.

**Palabras Clave:** Cine, *Enchufe.tv*, dirección de arte, sketch, atmósfera, escenografía, utilería, caracterización, sub texto, verosimilitud.



## Abstract

Production design, in Ecuador is art direction in film and it involves several different areas such as scenery, setting, props, and characterization (costume, hair and makeup). These roles attend the neatness of the image within the cinematic industry. Apart from aesthetics, image has also the potential to support the dramatic sub-textual lines. The metaphorical and sub-textual level that has been routed in this paper focuses on the development of building credible atmospheres and dramatic spaces parallel to the pictorial narrative short sketches. The art direction characterized by the symbolic power of suggestion with every decision about shape or color within the composition of a frame. In Ecuador, and the author's personal experience, lack of film production has led to create fiction in a mass distribution platforms such as the internet. Through this work, and with national and international film and television references, art direction is to be analyzed in five sketches of the first season of *Enchufe.tv*, *Touche Films* channel in *Youtube* web platform, and how it influences to capture attention and generate emotions in short time.

**Key Words:** Cinema, *Enchufe.tv*, art direction, sketch, atmosphere, scenery, props, characterization, sub text, verisimilitude.



## Tabla de contenidos

Resumen .....	2
1. INTRODUCCIÓN .....	9
1.1 Antecedentes .....	9
1.2 Justificación .....	10
1.3 Delimitación y planteamiento del problema .....	11
3.4. Objetivos .....	14
2. CAPÍTULO UNO .....	15
Rastros de la identidad escenográfica .....	15
2.1 La escenografía como espacio funcional .....	15
2.2 La ilusión del cine .....	17
3. CAPÍTULO DOS .....	32
La caracterización de espacios y personajes en el cine de comedia .....	32
3.1 El inicio de la comedia. Caracterización y espacios .....	32
4. CAPÍTULO TRES .....	40
El Ecuador, el dilema de la dirección de arte .....	40
5. CAPÍTULO CUATRO .....	49
La creación de conceptos y dirección de arte de un sketch .....	49
5.1 La dirección de arte y la escenografía dentro del sketch .....	49
6. CAPÍTULO CINCO .....	54
Enchufe.tv como el nuevo cine Ecuatoriano .....	54
6.1 Introducción .....	54
6.2 Conceptualización del canal .....	56
6.3 De la teoría a la práctica .....	58
6.4 Análisis de los Sketches .....	61
□ Amigas de Camilo con Blanquito: Creación de personajes .....	61
□ Ya supéralo: Autocrítica de conceptos estéticos. ....	64
□ Súper mamá: Ambientación de época .....	68
□ Día del Escudo: Referentes claros conflicto de identidad .....	72



□ Compra condones: Manipulación de la locación .....	75
7. CONCLUSIONES .....	78
10. Bibliografía .....	82
11. Filmografía .....	83



## Tabla de ilustraciones

Figura 1. Fotograma: Le Voyage dans la lune (1902). Director de arte: George Melies.....	18
Figura 2. Fotograma: El Gabinete del Dr. Calligari (1920). Director de Arte: Herman Warm.....	19
Figura 3. Fotograma: Le P'tit Parigot (1926) Dirección de arte: Robert y Sonia Delaunay.....	20
Figura 4. Fotograma: Lo que el viento se llevó (1939). Director de Arte: William C. Menzies .....	21
Figura 5. Fotograma: Un Americano en Paris (1951). Director de Arte: Cedric Gibbons .....	22
Figura 6. Fotograma: Vértigo (1958). Director de Arte: Hal Pareira, Henry Bumstead. ....	23
Figura 7. Fotograma; Casanova (1976). Director de Arte: Federico Fellini y Danilo Donati .....	24
Figura 8. Fotograma: 2001, Space Odyssey (1968). Director de Arte: John Hoesli .....	25
Figura 9. Fotograma: Taxi Driver (1976). Director de Arte: Charles Rosen .....	26
Figura 10. Fotograma: The Fly (1986). Director de arte: Rolf Hervey.....	28
Figura 11. Fotogramas Edward Scissorhands (1990) Director de Arte: Bo Welch.....	29
Figura 12. Fotograma: Her (2013). Dirección de Arte: K.K. Barret .....	30
Figura 13. Fotograma de The Great Dictator (Chaplin, 1940) Director de Arte: J Russel Spencer .....	33
Figura 14. Fotograma: City Slicker (Pratt, 1918). Una producción de Pathé. ....	34
Figura 15. Fotograma: One Week (Keaton, 1920) Director de Arte: N/A.....	35
Figura 16. Fotograma Ahí está el detalle (Bustillo Oro, 1940) Escenografía: Carlos Toissaint .....	36
Figura 17. Fotograma: I Love Lucy (Daniels, 1951) Director de Arte: Ralph Berger .....	37
Figura 18. Foto: Estampas Quiteñas, Don Evaristo.....	39
Figura 19. Fotograma: Dos para el Camino (1980). Director de Arte: N/A.....	42
Figura 20. Fotograma: Entre Marx y una Mujer Desnuda (1996). Director de Arte: José Avilés.....	44
Figura 21. Fotograma: Ratas, Ratones y Rateros (1999). Directora de arte: Isabel Dávalos .....	45
Figura 22. Fotograma: Crónicas (2004). Director de Arte: Eugenio Caballero. Aisist: Roberto Frisone	46
Figura 23. Fotograma: Perra Vida (2012). Directora de Arte: Diana Villamar .....	55
Figura 24. El Color. Introducción a la dirección de Arte. Melinda Bernárdez. 2008.....	60
Figura 25. Fotogramas: Sketch Amigas de Camilo con Blanquito (2012) Directora de Arte: Diana Villamar .....	62
Figura 26. Fotogramas: Sketch Ya Supéralo (2012). Directora de Arte: Diana Villamar .....	67
Figura 27. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar .....	69
Figura 28. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar .....	70
Figura 29. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar .....	71
Figura 30. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar .....	72
Figura 31. Fotograma: Sketch Día del Escudo (2012) Directora de Arte: Diana Villamar .....	73
Figura 32. Fotograma: Sketch Día del Escudo (2012) Directora de Arte: Diana Villamar .....	74
Figura 33. Fotograma: Sketch Compra condones (2012) Directora de Arte: Diana Villamar .....	77



Universidad de Cuenca  
Cláusula de derechos de autor

---

Yo, *Diana Pilar Villamar Rivas*, autora de la tesis "*Enchufe.tv: La atmósfera dramática. Estética de cinco minutos*", reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de Licenciada en Cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciera de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor/a.

Cuenca, 25 de agosto del 2015.

Diana Pilar Villamar Rivas

C.C: 17-1372952-1



Universidad de Cuenca



Universidad de Cuenca  
Cláusula de propiedad intelectual

---

Yo, Diana Pilar Villamar Rivas, autora de la tesis "*Enchufe.tv: La atmósfera dramática. Estética de cinco minutos*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autora.

Cuenca, 25 de agosto del 2015

Diana Pilar Villamar Rivas

C.I: 17-1372952-1





## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1 Antecedentes

En el Ecuador, la dirección de arte no ha sido tratada como parte fundamental de la obra cinematográfica; sin embargo, ésta va cobrando importancia mediante la creación de un departamento encargado de la parte visual. Este departamento se define con entre la emulación de referentes concretos y el resultado de atmósferas verosímiles. Así se proyecta la ilusión en la que el espectador se sumerge en la ilusión, mientras que la dirección de arte atiende sensaciones mediante imágenes que acentúan las características de cada personaje y el mundo en donde se desarrollan.

Mi interés por el desarrollo de esta investigación recae en comprender las herramientas cinematográficas para la creación de atmósferas en el tiempo de un sketch, el cual se definió como un producto cinematográfico para la web. El sketch es el resultado de la evolución del *gag*, el cual era la representación cómica de una situación sin diálogos. En una escena o secuencia de comedia de corta duración es importante conocer las herramientas cinematográficas y manejar de manera dramática el uso de locaciones, vestuarios y utilería en servicio de la dramaturgia.

Los directores de arte como se conoce en Ecuador o diseñadores de producción a nivel mundial, comprenden los conceptos de la simbología y el peso de cada objeto, así como el color y forma dentro de una imagen, pero no siempre está implícito el conocimiento dramático.

Como estudiante de cine y directora de arte, las experiencias que he tenido dentro de este campo son invaluable por el reconocimiento del peso que se le otorga a cada elemento visual y a la caracterización que se le provee a cada personaje y al mundo en donde éste se desarrolla desde el guion. Más allá de conseguir una propuesta que se vea bien y que ayude a la fotografía, la dirección de arte tiene la responsabilidad de crear metáforas visuales que empapen al espectador de emoción, con la ayuda de las texturas, los colores,



la arquitectura y la ambientación, y en el caso de Ecuador, también del vestuario, el maquillaje y el peinado.

## 1.2 Justificación

La importancia del conocimiento cinematográfico y dramático resulta primordial ante la tarea de crear una atmósfera cinematográfica. La necesidad de mantener una consistencia escénica visual que se comprenda denotativa y connotativamente crea en el espectador una metáfora visual que le brinda un significado al salir de la experiencia audiovisual.

La utilización de objetos, colores y texturas resalta una combinación que dependiendo de la estética de cada obra resulta lógica. El peso de cada objeto, utilizado por los personajes en los sketches propuestos, simboliza el peso del conflicto que los guionistas plantean.

Si los conflictos dentro de los sketches que serán analizados exponen un grado simbólico-metafórico en referencia a la construcción de las acciones y de los personajes ¿por qué no tendrían el mismo peso los objetos que decoran los espacios y usan los personajes?

A lo largo de la investigación se responderá si es posible lograr que el conjunto de elementos visuales simbólicos den vida a una atmósfera verosímil en tan poco tiempo de pantalla.

Por otra parte, no todos los productos comunicacionales logran una masiva difusión, en muchos casos su proyección en salas de cines, festivales independientes y televisión pública han sido de gran ayuda, por lo que en la actualidad, el internet se ha convertido en una plataforma que catapulta estos productos, por cuanto las restricciones y filtros impuestos por los medios tradicionales son menores.

Dentro del entorno, específicamente quiteño, se encuentran diseñadores como Roberto Frisone, artistas plásticos, como José Avilés, arquitectos y demás profesionales que no han tenido una educación cinematográfica, pero que sin ser cineastas han sido partícipes de grandes producciones cinematográficas como *Entre Marx y una Mujer Desnuda* (Luzuriaga, 1996),



*Crónicas* (Cordero, 2004), *Mejor no hablar de ciertas cosas* (Andrade, 2011) . La importancia del conocimiento cinematográfico aporta de manera significativa la narración textual y sub-textual de la historia, y al ser una herramienta técnica, su funcionamiento debe ser palpado por quienes no perciben la técnica, sino por quienes compran la ilusión.

### 1.3 Delimitación y planteamiento del problema

Este estudio se enfoca en comprender las herramientas cinematográficas para la creación de elementos metafóricos dentro de la visualidad en función a la dramaturgia. La delimitación del objetivo dentro de este estudio es comprender que la dirección de arte, mediante la creación de la escenografía y la caracterización de sus personajes, logra que el espectador se sumerja en un mundo particular y se identifique. El vestuario, la utilería y el maquillaje son herramientas que apoyan de manera exclusiva a reafirmar el arquetipo del personaje al ser una extensión del personaje en sí.

En el Ecuador, y después de varios programas cómicos de televisión que han tenido que responder denuncias ante la defensoría del pueblo por contenido estereotipado, exagerados gags visuales que se tornaban repetitivos y limitados, "... que afecta a la dignidad del ser humano, que constituye el pilar de los Derechos Humanos." (Rodríguez, 2014) *Enchufe.tv* presenta una comedia fuera de la común y revoluciona no sólo la comedia en el país, sino el formato de difusión, según la página de noticias peruana, La República,

"... *Enchufe TV* es uno de los canales más populares de *YouTube*. Tiene 7.5 millones de suscriptores. Un sketch suyo puede ser reproducido hasta 20 millones de veces. Este 2014 se llenó de premios. El más importante fue el *Streamy Award* –que son como los óscaros del mundo digital–, al ser elegido como el Mejor Show del 2014 por el público." (Gallegos, 2014)

En el Ecuador *Enchufe.tv*, que inició como portal web, ha sido el exponente de la creación de atmósferas en producciones de corta duración. El público, mayoritario en el caso del portal web al tener la opción de vista ilimitada, es capaz de comprender el universo de ficción que explora un concepto. El trabajo del director de arte es contar la historia en un nivel



pictórico y realzar el conflicto dentro de la puesta en escena de manera rápida y eficaz.

La historia y el bagaje de la dirección de arte en el cine de drama son distinto al de la comedia. En este género, los gags se tornan protagonistas, convirtiendo a la escenografía y utilería como parte esencial del personaje para apoyar la máscara de éste como sucedió a principios de los años 70 con los *Monty Python*.

Esta monografía comprende la diferencia entre ambos géneros y la utilidad que estos aportan a cada guion, pero juega con la visualidad para mantener a un público conectado antes de exponer la comedia en la actuación, dirección y guion.

El tema de estudio tratado en esta tesis parte de la historia escenográfica, desde los inicios del teatro moderno en el siglo XV, cuando Bramante iniciaba una tridimensionalidad en la construcción de sus escenarios hasta nuestros días, cuyas propuestas escenográficas pueden crearse virtualmente (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007).

Durante la historia de la escenografía varios personajes han sobresalido por el grado de exposición y sensibilidad hacia la obra en cuestión. Desde Méliès, quien construye escenografías surreales, fantásticas y muy alejadas de la cotidianidad como viajes espaciales y mundos submarinos con los que expresaba una visión simbiótica de director y director de arte, cumpliendo dos roles a la vez hasta la exposición de Cedric Gibbons en *El Mago de Oz* (Fleming, 1939) mostrando una visión de autor con un pomposo mundo escenográfico.

Grandes aportes al cine surgieron también desde el mundo expresionista del director cinematográfico Robert Wiene, quien con la ayuda de Walter Riemann, Hermann Warm y Walter Röhrig, decoraron los sets de manera irreal con pinturas angulosas, puertas y perspectivas deformadas, particulares del expresionismo alemán.

La constante comunicación entre los realizadores y directores de arte para materializar una idea es una herramienta necesaria en la dirección de arte.



Para comprender quién se encarga de la parte visual de una producción y qué tan cercana a la ciencia cinematográfica debe estar esta persona, fue necesaria la mirada de directores de arte y de directores generales de un filme. Así, saber en qué medida las herramientas cinematográficas apoyan la estética en la producción de los *sketches* y cuanto es el aporte al guion y al conflicto.

En el 2011, *Touché Films* promueve un canal de difusión de una de las primeras producciones que transformó la manera de ver y entender la nueva programación difundida a través de *Youtube*. Su primera producción, *Enchufe.tv* se convirtió en un portal web de video que difundía comedias cortas distinguiéndose por la calidad cinematográfica, a más de la hilaridad que recreaban los personajes.

Los *sketches* se escribían, pre-producían, producían y post-producían en el transcurso de una semana pero la presión de una demanda cada vez mayor condujo a reducir los tiempos de preparación de cada *sketch*, por lo tanto, la preparación duraba menos y los rodajes más. Cuando el tiempo limita la producción, un director de arte se ve ante la disyuntiva de qué priorizar y qué permitirse realizar para que la visualidad no se vea comprometida. Surgiendo a la par, dudas sobre cuánta ficción se agregará a la locación, cuán desarrollado fue el concepto antes de filmar, y si es necesario comprender la labor de los demás cabezas de cada departamento para crear una visualidad compleja y holística.

El aporte de comicidad no fue generado desde la dirección de arte, sino desde la dramaturgia. Gracias a los conocimientos cinematográficos por parte de todo el equipo, los resultados significaron varios guiños cinéfilos y propuestas coherentes según el drama hasta que la situación cómica, creaba un entorno irónico, donde el mundo ficticio aportaba al quiebre.

La dirección de arte propone una identificación del espectador, la conexión que este tenga con el entorno particular que está viendo, y específicamente, los entornos creados para *Enchufe.tv* parten de los entornos cotidianos para que la comedia de la situación rompa con el código visual de la dirección de arte. El análisis de la ficción del guion agregada a la locación,



más el trabajo sobre el concepto artístico previos a la filmación, son esenciales. En algunos casos, las locaciones se construyeron de acuerdo a las necesidades del guion, necesidades y propuestas basadas siempre en un concepto verosímil, imperceptible y congruente con las premisas de cada situación.

En este documento, los *sketches* que serán analizados son: *Amigas de Camilo con Blanquito*, *Súper mamá*, *Compra condones*, *Ya, supéralo* y *Día del escudo*. Cada producción fue realizada durante la primera temporada del canal con distintos referentes, pero con la meta final de crear una estética propia de *Enchufe.tv*.

### 3.4. Objetivos

- **GENERAL**

- Analizar la dirección de arte en el cine de ficción como base para un ambiente verosímil a través del estudio de cinco *sketches* de *Enchufe.tv*.

- **ESPECÍFICOS**

- Analizar sets y escenografías propuestas en cada *sketch*.
- Identificar la selección de vestuarios, maquillaje y peinado para la caracterización de personajes.
- Caracterizar al personaje mediante utilería.



## **2. CAPÍTULO UNO**

### **Rastros de la identidad escenográfica**

#### **2.1 La escenografía como espacio funcional**

El cine y el teatro comparten pilares fundamentales sobre la representación tridimensional. Con el paso de los años ambos lenguajes logran consolidarse. Por esta razón es pertinente analizar la funcionalidad y la evolución del espacio escenográfico en el teatro y, posteriormente en el cine, para dar paso a la creación de atmósferas que apoyen la dramaturgia.

Según el tratado de escenografía escrita por el dramaturgo y director de arte Francisco Nieva en el 2003:

La escenografía italiana, desde el Renacimiento, ha nutrido al teatro con su genio decorativo. En manos de los italianos la escenotecnia llegó a tales extremos de ilusión y precisión que permanecerá siempre como ejemplo para todos los escenógrafos [...] después de la aparición del humanismo y las prohibiciones de la Iglesia Católica, se construyeron los primeros teatros públicos [...] (Nieva, 2003, p.76)

Según la escenógrafa Mónica Gentile, en su libro sobre Escenografía Cinematográfica, fue Bramante, arquitecto renacentista, el primero en realizar un decorado con paisaje en perspectiva, creando la ilusión de profundidad. La importancia de la construcción de estos teatros públicos otorgó al personaje y a la historia a narrar, un lugar en el mundo, alejándose de los pedidos de imaginar al público para ver lo que el dramaturgo quería contar. Las acciones de los personajes se dan en cierto espacio, tiempo y rodeados de ciertas cosas. Todas las acciones y utilería utilizada por el personaje sin excepción, son particulares hacia la psicología y las acciones de este. "La necesidad de corporizar el espacio no nace con la creación del cine como lenguaje artístico, sino que nace con el hombre mismo. Necesitamos situarnos en algún lugar de algún mundo –imaginario o real- para poder expresarnos y comunicarnos." (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 24).



Al transcurrir el tiempo, el público se familiarizó con la puesta en escena de obras dramáticas y el escenario. Comprendidos y aceptados como único código de representación, la escenografía se tornó parte esencial de la puesta en escena teatral. Un público con una noción de tratamiento del espacio y caracterización ya no permitía situar al personaje en un entorno que queda en manos de la imaginación, sino que exigía un nivel pictórico que ubiquen al personaje y al relato. Más adelante, las herramientas que utilizaría la escenografía se sumarían a la creación de atmósferas. La fragmentación de la luz y la posibilidad de crear sombras aportarían de manera fundamental al movimiento realista del siglo XIX, pues el uso de la luz contribuyó a modelar los escenarios y resaltar los objetos, mobiliaria o fondos.

Para André Bazin, uno de los personajes más influyentes en la industria del cine en los años cincuenta, “la escenografía parte desde la puesta en escena (*mise-en-scène*)” (Barthes, 1970), que permita distinguir la composición del plano con la dirección de montaje. La puesta en escena se definirá como una danza entre los actores y la cámara a través del espacio construido, por lo que la coreografía es directamente proporcional al entorno.

La puesta en escena, entendida como composición del encuadre, nació casi al mismo tiempo que el cine de ficción, dejando de ser una prolongación de la fotografía; es así como la escenografía pasa a comprometerse de una manera más relevante para componer los elementos visuales que conforman la escena, sean corpóreos como la escenografía, la ambientación, la iluminación, o de caracterización, como la creación de los personajes, mediante el vestuario, maquillaje y peinado. Los elementos metafóricos adquieren su peso desde que el director artístico lee el guion. Dependiendo de los objetivos de los personajes y los conflictos en los que se ven sumergidos, la decisión del color, la forma, la textura y el volumen de lo que creará el espacio, definen una estructura coherente según su propia lógica, desarrollando al máximo las posibilidades expresivas de cada personaje, convirtiéndose los lugares y sus vestuarios, en una extensión de sus objetivos.

La metáfora no es un recurso sino poético que impregna el pensamiento, la acción y hasta los más mínimos detalles de la vida cotidiana. Específicamente,





detallan que la metáfora conceptual no es un argumento, sino una guerra en la cual se derivan expresiones metafóricas, pues la visualidad conduce la mirada sobre el origen de las metáforas a la experiencia sensorial (Lakoff & Jhonson, 1980, p. 45).

## 2.2 La ilusión del cine

En el siglo XIX la innovación de la fotografía desarrolló una máquina que permitía filmar y proyectar imágenes en movimiento llamado cinematógrafo, capturando momentos de la cotidianidad sobre escenarios naturales; el espacio se reducía a lo que la cámara encuadraba. En los inicios del cine, se aprecia una tensión dialéctica entre las imágenes documentales de los hermanos Lumière, -inventores del cinematógrafo- y la fantasía propuesta Méliès. Ambos realizadores fungían de directores artísticos de sus obras, pues las decisiones de encuadre y el protagonismo de sus personajes apoyaban a la idea principal de lo que querían transmitir. Méliès optó por trabajar una puesta en escena, por lo que se convirtió en el primer director de arte al falsear sus escenarios. Su imaginación estaba ligada a la reconstrucción artificial de ambientes y junto a la puesta en escena fue posible plasmar lo que él imaginaba. Méliès convirtió aquel misterioso artefacto que reproducía la realidad en uno capaz de materializar, a través de espacios y formas simbólicas, los sueños de los hombres, otorgándole así a esa máquina la esencia del lenguaje narrativo (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 64).



Figura 1. Fotograma: *Le Voyage dans la lune* (1902). Director de arte: George Melies

“La introducción de la magia, el sueño y la ficción, así como nuevos recursos cinematográficos promovieron al cine como una ilusión, aportando al discurso existencial de su autor. Méliès empezó a utilizar estas herramientas de forma dramática, personal y auténtica.” (Barnwell, 2009, p. 159).

Para la profesora de arte, Katalina Fuentes, en su blog sobre dirección de arte publicado en el 2009, la nueva escenotecnia exponía expertos con antecedentes en pintura y arquitectura, por lo que su trabajo era denominado direccción de arte. Los nuevos directores se hacían cargo de la composición y diseño de la iluminación, acotando que la correcta iluminación de interiores, las variaciones artísticas del claroscuro y el efecto dramático eran las herramientas para producir una sensación psicológica a partir de las notas de color.

En 1919 Herman Warm –iniciador del movimiento expresionista- con *El gabinete del Doctor Caligari* (Wiene, 1920) expone un potente uso de decorados como elemento psicológico, creando una atmósfera e identidad a esta película. Mediante la experimentación de las posibilidades del espacio y de la plástica, el expresionismo se introdujo de una manera tan drástica, que la película de Robert Wiene abriría las puertas a esta reconocida corriente artística.

[...] la recreación de un suceso para la cámara y lo que se ve en el cuadro, es en sí la puesta en escena -y en la película de Wiene, lo que vemos- no es acorde a nuestra concepción de realidad. No obstante, con ordenar dicha película por falta de realismo sería inapropiado porque utiliza la estilización para presentar la fantasía de un demente, ésta sigue convenciones pictóricas y del teatro expresionista para presentar la fantasía de un demente (Bordwell & Thompson, 1997, pág. 37).



Figura 2. Fotograma: El Gabinete del Dr. Calligari (1920). Director de Arte: Herman Warm

La escenografía como herramienta de vanguardia apoya al surrealismo, expresando la necesidad de romper con lo establecido para volver a la pureza del irracional subconsciente. Buñuel explicó alguna vez:

El cine es el mecanismo que mejor imita al funcionamiento de la mente en estado de sueño, escogiendo así lugares cerrados sobre los personajes, donde se refleja la incomunicación de los mundos que se aíslan, las clases que se ignoran, los seres que se olvidan y la gente que se separa, revelando un supuesto filosófico sobre el cual cada ser humano es una isla de soledad, transformando los decorados en *síntomas* de cada personaje que permitieron ser valorados como un conjunto de símbolos, gracias a que establecieron un sistema de elementos y objetos que cumplían la función de significantes (Enciclopedia Salvat del séptimo arte, 1980, p. 148).

Evocando una simbología dentro de la decoración de cada producción, los elementos significantes para cada personaje aportaban con un peso dramático además del descriptivo.

El surrealismo pone en escena el subconsciente, una representación compleja que actúa como extensión de cada personaje. *Le P'tit Parigot* (Somptier, 1926) Es una película donde el arte abstracto y la simultaneidad entre la escenografía y el diseño de vestuario componen sensaciones.



Figura 3. Fotograma: *Le P'tit Parigot* (1926) Dirección de arte: Robert y Sonia Delaunay.

Los directores de arte del realismo poético francés de la anteguerra *Nouvelle Vague*<sup>1</sup> rompieron delimitaciones creando grandilocuencias pictóricas. La metaforización contribuyó al quiebre de las limitaciones del naturalismo y expuso mundos atractivos y sensoriales.

La llegada del color al cine permitió que la escenografía revolucione. *Lo que el viento se llevó* (Flemming, 1939) conceptualizó el diseño de la obra. Dada la magnitud de la producción del filme fue necesaria la creación de departamentos individuales con especialidades a cargo. De modo que el oficio artístico se transformó en diseño de producción, siendo éste el creador del concepto y dirigiendo al director artístico, quien a su vez dirigía al jefe de vestuario, de utilería y de efectos especiales. En la película de Fleming el

---

<sup>1</sup> Nouvelle vague es la denominación que la crítica utilizó para designar a un nuevo grupo de cineastas reaccionarios franceses ante la libertad de expresión y técnica surgido a finales de la década de 1950. (Mondo, 2012)

espectador ve por primera vez en los créditos la posición de diseñador de producción.

[...] El imponente uso del color hace que sea una de las películas de mayor intensidad y complejidad de todo el período clásico. La consecución de unas imágenes de impresionante poder expresivo y la rotunda atemporalidad que exhalan sus fotogramas, manteniendo intacta su inmensa capacidad de sugestión, la convirtieron en el paradigma del llamado “sistema de estudios” y el más evidente prototipo del concepto de producción *hollywoodense* durante los años del clasicismo. Un sistema en el que se conjugaban, admirablemente, las perspectivas comerciales con la búsqueda de una calidad más que notable en los apartados artísticos que conforman una película (Vallet, 2015, p. 54).



Figura 4. Fotograma: Lo que el viento se llevó (1939). Director de Arte: William C. Menzies

Luego de la caída del fascismo se estableció la nueva corriente neorrealista, cuyo peso simbólico pasó inadvertido por la cruda realidad. Los recursos eran mínimos debido a la crisis económica y la labor del escenógrafo fue utilizar las locaciones para reforzar las historias. *Ladrón de bicicletas* (Sica, 1948) presenta una escenografía semejante a la de las fiestas dionisiacas, donde el actor se valía del entorno natural que lo rodeaba.

La potencia norteamericana catapultó las producciones más sorprendentes de los años cincuenta. *Un americano en París* (Minnelli, 1951)



retrató una ciudad iluminada según la paleta cromática de los impresionistas, quienes buscaban retratar la luz pintando todos sus decorados con colores complementarios, sugiriendo escenarios lumínicos y amplios. La llegada del color supuso la idea de referirse a obras pictóricas para entender la atmósfera que sugería el director. El peso simbólico se complementó con la historia y el género, promoviendo una extensión entre los personajes de la historia y el lugar donde accionan.

“Hay tantos signos y cualidades semióticas en un film de empresa, como en uno de Renoir. [...] Los signos de arte vehiculizan una plusvalía simbólica que no se reduce al simbolismo básico del lenguaje cinematográfico” (Chateau, 2010, p. 85).



Figura 5. Fotograma: Un Americano en Paris (1951). Director de Arte: Cedric Gibbons

La coherencia y la relación en la que los signos estén expresados, colocados y expuestos dentro de un escenario realzan la acción. La plusvalía simbólica tiene un significado tanto para espectador exigente, como para el que ignora las construcciones detrás de la producción.

Propiciar cualidades propias a cada espacio es concatenarlo a una acción. Los ángulos artificiales en rincones, la desviación de proporciones y el uso dramático de maquetas crearon una identidad en las producciones de Hitchcock, el maestro del *suspense*. En *Vértigo* (Hitchcock, 1958), la utilización

de colores contrapuestos sugieren una dualidad, mientras que la intensidad del rojo y el verde apoyan a la controversial existencia de Scottie y su fantasía.



Figura 6. Fotograma: *Vértigo* (1958). Director de Arte: Hal Pereira, Henry Bumstead.

El cambio de década supuso un portal para la nueva generación encabezada por Fellini y Antonioni, cineastas italianos que con sus filmes insólitos, poco respetuosos a los cánones narrativos e innovadores tanto a un nivel conceptual como expresivo, crearon un cine poético y desgarrador. La búsqueda de Fellini pone a la imaginación al servicio de la narración y la escenografía creó un entorno simbólico cargado de metáforas donde las emociones de los personajes se corporizaban escénicamente. Se trataba de la complicidad entre su imaginación y el espectador. “No quiero que haya perspectiva ni profundidad, todo debe ser chato, sin sombras, porque así son los sueños” (Gardies, 2014, p. 66)

Para Fellini lo artificial era el ámbito de la verdad, y la película *Casanova* (Fellini, 1976) presenta una escenografía fantástica, que en un delirante subjetivismo, convierte la dirección de arte en una herramienta psicológica, donde los personajes accionan desbordados en la extrañeza de sus ambientes.



Figura 7. Fotograma; Casanova (1976). Director de Arte: Federico Fellini y Danilo Donati

Este cine simbólico, se focalizó en oponerse al neorrealismo, pues los momentos psicológicos y emotivos eran fundamentales para la obra de uno de los más grandes directores de cine de todos los tiempos.

La reinención del género de ciencia ficción sucede a finales de los sesenta con la película *2001: Space Odyssey* (Kubrick, 1968). Su labor escenográfica consiste en una ambientación que promueve el agobio y el frío, cuyo propósito es crear claustrofobia en el espectador. Kubrick siempre se destacó por sus imágenes potentes y cargadas de simbolismos, pero fue en esta película que expuso, de forma bastante realista, las dudas existenciales más comunes de la raza humana. Lo que el director proporcionó fue una relación directa con el espacio. La dirección de arte estaba direccionada a la creación de universos y espacios con armonía. La relación entre los personajes y los espacios no son trabajos técnicos, sino artísticos y psicológicos, diseñando una escena exclusivamente para una determinada película.





Figura 8. Fotograma: 2001, *Space Odyssey* (1968). Director de Arte: John Hoesli

La irrupción de los efectos especiales desplegó una inmensa cantidad de ilusiones informáticas, al punto de crear personajes y mundos con gran destreza utilizando una computadora. *La amenaza fantasma* (Lucas, 1999) se valió casi de trescientos expertos en distintos programas de computación, cuya función fue crear y dotar de vida al universo virtual.

En dos años crearon sesenta y cinco decorados. Esta nueva legión de artistas ahora se valía también de lo digital, logrando expresar su arte con la ayuda de otra herramienta. (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007)

Sin desprestigiar la importancia de los conocimientos digitales, los directores de arte defienden la experticia y destreza con la que se manejan en la postproducción.

Con la abolición del *código Hays*<sup>2</sup>, el cine de los setenta tuvo un nuevo impulso y ganas de derribar las rígidas leyes establecidas en el sistema, proyectando escenas violentas y sexuales y atrayendo a una gran cantidad de espectadores. Estos grandes pasos que inflaban a la industria cinematográfica

---

<sup>2</sup>: El código Hays fue un código de producción cinematográfico que determinaba con una serie de reglas restrictivas qué se podía ver en pantalla y qué no en las producciones estadounidenses. Creado por la asociación de productores cinematográficos que describía lo que era considerado moralmente aceptable. (Figuera, 2013)

norteamericana y desprendían ideas geniales por parte de los participantes de esta ola, sacaron a la luz las principales obras de esta época que incluyen la saga de *The Godfather* (Coppola, 1972) *Chinatown* (Polanski, 1974) y *Taxi Driver* (Scorsese, 1976).

Los conflictos de estas películas van a la par con la estética milimétricamente tratada. Los elementos, texturas, colores y formas apoyaron al mundo psicológico de cada personaje “Una elección de color, una manera de aplicarlos, la distribución de las sombras, algunos accesorios, el encuadre, etc., aumentan el estilo de un plano. Y eso permite que el mundo *sienta*” (Gardies, 2014). A lo que el escritor surrealista se refería, era que lejos de la perfección que traían estos nuevos cineastas, la construcción de todos los planos y sus espacios dejaban al espectador impávido debido a la fortaleza de sus imágenes, es un arte tan complejo que se retroalimenta de todas sus partes.

El cine, y sobre todo la escenografía, dejaron de sobresalir para acoplarse al estado anímico del protagonista y así hacer partícipe al espectador, tanto de su mundo real visual como de su mundo real imaginario.

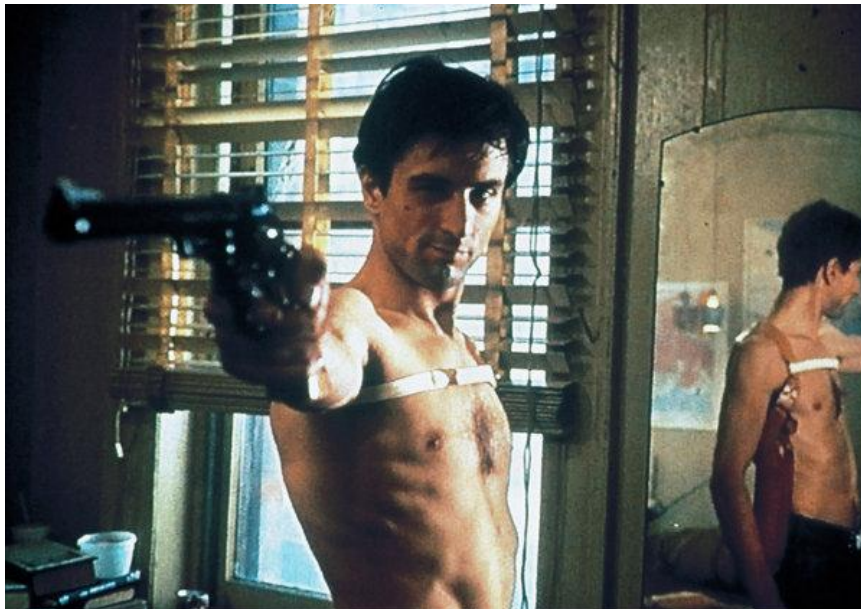


Figura 9. Fotograma: *Taxi Driver* (1976). Director de Arte: Charles Rosen

En el fotograma de *Taxi Driver*, los colores de las paredes, las texturas y cualidades de las cortinas y de los objetos escogidos para la creación del espacio donde se desenvuelve el personaje de Robert De Niro, complementan



el trabajo del actor, así como la dirección, la foto y el sonido hacen de esta producción una obra completa y compleja, como lo es la escena de transformación de Travis, cuando estratégicamente practica los movimientos y desenfunda las armas. Travis existe en un desolado cuarto pálido, donde el descuido y la enajenación parecen gritar sobre las paredes.

El espacio escenográfico viene configurado por el decorado y por sus complementos que, por supuesto, no se limita a los interiores y a las escenografías de estudio, sino que incluye cualquier tipo de decorado, incluso, cuando se toma la "realidad" exterior como fondo o escenario de la acción. En cuanto a la potencialidad semántica, este espacio y los elementos que lo configuran pueden permanecer en un discreto segundo plano, o bien, pueden cargarse de sentido a través de símbolos, elementos metafóricos y creación de atmósferas de gran expresividad (Martínez Expósito, 2006, p. 88).

En los ochentas, los directores presentan un mundo de dependencias, de enfermedades mutantes, habitados por parásitos y decorados con carne, evocando en el espectador cuestionamientos sobre la realidad que lo rodea y los inusuales comportamientos que percibe, metaforizando la vida; El cine de terror de culto, nacía. John Carpenter, Wes Craven y David Cronenberg<sup>3</sup>, con una visión genuina y sectorizada, crearon sensaciones no antes descubiertas por la cinematografía mediante la estética de sus filmes. La dirección de arte apoyaba el planteamiento de incógnitas trascendentales.

La metáfora es para la mayoría de la gente, un dispositivo de la imaginación poética y es algo percibido como extraordinario dentro de un lenguaje ordinario. Comúnmente, la metáfora es vista como una característica del lenguaje por sí solo, una cuestión de palabras en lugar de pensamiento o acción. Por esta razón, la mayoría de las personas piensan que pueden vivir sin metáforas, pero hemos encontrado, que por el contrario, la metáfora es omnipresente en la vida cotidiana, no solo en el lenguaje sino en el pensamiento y la acción. Nuestro sistema conceptual ordinario, en términos de que ambos piensan y actúan, es fundamentalmente de naturaleza metafórica. (Lakoff & Jhonson, 1980, p. 72)

---

<sup>3</sup> Craven, Carpenter y Cronenberg, cineastas estadounidenses que conformaron durante gran parte de la década de los 80 el grupo denominado "las tres C" del cine de terror moderno. (Figueras, 2013)

En este caso, la idea del director es tan clara que el trabajo del director de arte se potencia en la utilización de las herramientas para poder crear la visión del director. Cronenberg se basa en sus miedos, en el asco tanto de la rutina, como en el *gore*,<sup>4</sup> reforzando su mirada mediante la escenografía y caracterización.

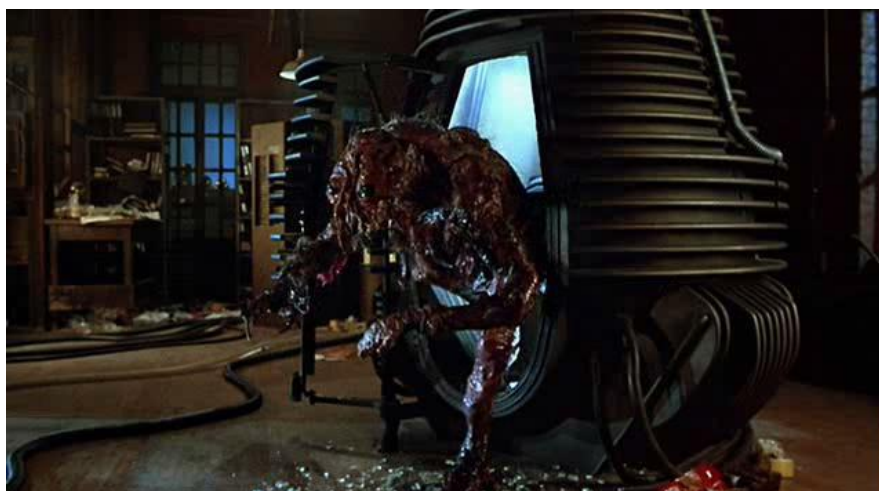


Figura 10. Fotograma: *The Fly* (1986). Director de arte: Rolf Hervey

En cuanto a los relatos de los años 90, David Lynch, Quentin Tarantino y Tim Burton, cineastas de la época, modifican la percepción de la violencia y las pasiones humanas, tornándolas expresivas y autoconscientes; sus representativas estéticas, exponen la fantasía y la violencia social.

En esta misma década, el mercado del VHS reforzó la importancia de las franquicias y ahora se permitían una explotación diversificada del producto audiovisual en varios formatos. El cine norteamericano demostraba al mundo que no era heterogéneo ni monótono. La evidencia, sin embargo, fue poco escuchada por una parte de la crítica del Viejo Continente, que insistía en la dualidad América (cine de consumo insubstancial) vs. Europa (cine artístico comprometido) (Fernández, 2008, pág 65).

---

<sup>4</sup> El cine *splatter* o cine *gore* es un tipo de cine de terror que se centra en lo visceral y la violencia gráfica extrema caracterizadas mediante el uso y abuso de efectos especiales. (Figueras, 2013)



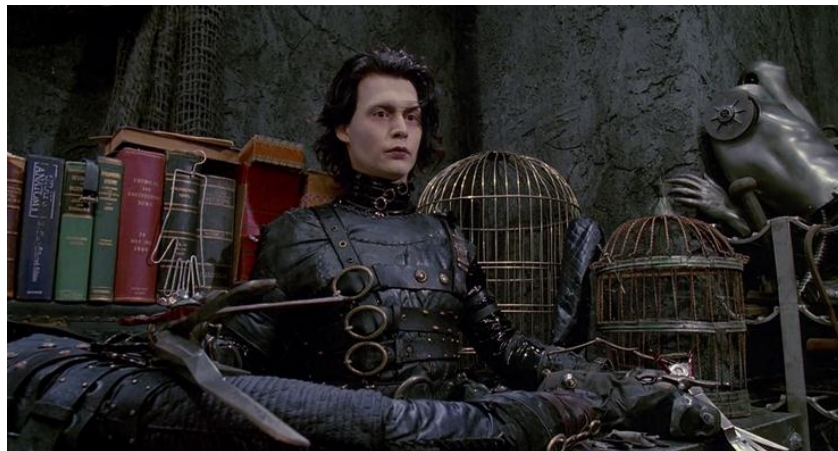


Figura 11. Fotogramas Edward Scissorhands (1990) Director de Arte: Bo Welch

*Edward Scissorhands* (Burton, 1990) ganadora de varios premios por su diseño estético, evoca al principal objetivo de la dramaturgia y el cine: extremar y contraponer las imágenes con sus personajes. La continua contradicción expuesta en la película obliga al público a sumergirse en él, dándole la oportunidad a coexistir en éste.

El cine pasaba por su máxima expresión y con posibilidades de repetir la película cuantas veces se quiera, sin tener que comprarla. El alquiler de éstas hacía al arte cinematográfico el más popular y controvertido por sus diversos puntos de vista y metáforas audiovisuales. En la misma década hace su primera aparición la World Wide Web (www) y los dominios en internet, herramienta sencilla que se ofrece al público. Pero no es hasta el 2005, que *YouTube*, portal web de videos se convierte en el sitio más popular en el internet.

Este acercamiento cibernético influye en la pérdida de fuerza del cine, por la facilidad de los usuarios en obtener ficción por medio de sus computadoras. El fenómeno web se ampliaría cada vez más, quebrando industrias tanto de video como de música. La disposición de la Web y la gratuidad promueven a que el espectador cambie sus comportamientos relacionados a la presencia en las salas de cine. Este fenómeno cibernético contribuye a generar progresivamente y cada vez con mayor fuerza los conflictos hombre-máquina. Cientos de cineastas como



Spike Jonze, cineasta estadounidense, con su película *Her* (Jonze, 2014) consiguió plasmar la estética de calidez ilusoria en este filme, que confirma la fascinación de los usuarios a tecnologías cada vez más inteligentes, *smart*. Este futuro cálido y sin azules, expone al humano como aliado a la inteligencia artificial dado a que no existe peligro ni encierro, sino que torna el conflicto a una situación de comodidad y belleza, una de-saturación apasionada, extrema que acerca –en el caso de *Her*- a la tecnología con el amor.

Tratando al espacio no sólo como el sustento de la acción, sino para caracterizar al personaje y como función semiótica (en la construcción de sentido) como soporte de relaciones de naturaleza ideológica. La oposición entre lo que ocurre en el centro y en la periferia, o en lugares cerrados y en lugares abiertos, o en espacios ubicados arriba o debajo, por nombrar algunos ejemplos, da cuenta de los valores puestos en juego en la construcción de ese mundo (Triquell, Dell Aringa, & Schoenemann, 2012, p. 91).

Los colores por sí mismos poseen el poder de generar espacios y son requeridos como un elemento principal para modificarlos, lo que se aprecia en *Her* es el tratamiento pulcro, delicado, a contraposición de lo que la fría tecnología nos presenta en la vida real.



Figura 12. Fotograma: *Her* (2013). Dirección de Arte: K.K. Barret



Desde el inicio del cine, la complejidad en los elementos escenográficos se basó en el concepto de set, creando impresiones e ilusiones propias de un ambiente acorde a la historia, de manera real o fantástica. Ciudades, planetas, habitaciones, calles, estudios y casi todo lo que el hombre ha podido imaginar ha sido creado bajo una fórmula onírica, alterando los códigos para recomponer un lenguaje acorde a la época.

La ignorancia cultural no es posible para un director de arte. Debe ser capaz de exponer un mundo de una manera poco puntual, acaparando una amplia gama de conocimiento cultural. En este espacio de análisis y entendimiento, la falta de respuestas de otra cultura se expresan claramente, al igual que la calidad y el bagaje cultural se apropia de la estética conforme el director de arte transita.

Con la ayuda de la carpintería, la composición, la cerámica, la vidriería, la percepción ha sido una ilusión llevada a cabo por las artes escénicas de cine, espacios creados para que el espectador deje de lado su realidad, para vivir una ilusión; más ¿qué sucede cuándo la concentración visual de esta nueva experiencia se ve afectada por no estar en una sala cine, sino vivir esta experiencia a través de un computador?

La tecnología de la nueva era posiciona al espectador con poder, situación que antes no fue posible. En esta época de la instantaneidad de la comunicación y pausada la ficción, la tarea del cineasta es lograr que esa concentración perdure hasta lograr su cometido y con la intervención de la dirección de arte apoye la ficción.

La dirección de arte en cada producción es el resultado de la construcción de un momento específico en donde la vida está expuesta, un resultado de muchísimas realidades, percepciones y acciones que reflejan una relación, un estado de ánimo, un espacio propio.



### 3. CAPÍTULO DOS

#### La caracterización de espacios y personajes en el cine de comedia

##### 3.1 El inicio de la comedia. Caracterización y espacios

*El regador regado* (Lumière, 1895) se concibe como la primera comedia en el mundo del cine. La filmación de un hombre con una manguera apuntando a su cara y reaccionando exageradamente como una caricatura da inicio a lo que se conocería como el humor *slapstick*.

En los inicios de la comedia los personajes eran el rostro de este género, después de la primera producción de comedia, varios directores crearon contenido audiovisual siendo casi invisibles por la magnitud de empatía que había hacia los personajes. Claro está que en algunos casos, los protagonistas rápidamente serían los escritores y directores de su siguiente papel.

El cine de comedia se puede dividir en dos épocas: antes y después de la llegada del sonido. Pero es el triunvirato de la comedia muda, quienes dan vida a ambas. Charlie Chaplin, Buster Keaton y Harold Lloyd serían los protagonistas de la comedia cinematográfica, aportando al cine con miles de producciones memorables. (Vallet, 2015)

En 1914 y con una carrera de actuación desde niño, Chaplin llegaba a Estados Unidos para crear al personaje de vagabundo más famoso de todos los tiempos, *el Charlot*. Poco a poco no solo se volvería el protagonista de todas las películas de comedia, sino que se convertiría en escritor y director. Una de las más reconocidas cintas que escribió, dirigió y protagonizó sería su primera película sonora *El Gran Dictador* (Chaplin, 1940) es una sátira sobre Hitler y la segunda guerra mundial, interpretando su papel principal de Charlot judío quien es confundido por el personaje del dictador.



En este largometraje, la función de la dirección de arte consiste en manejar un actor de manera primordial, Chaplin interpreta a dos personajes completamente opuestos. La caracterización, tanto del espacio como de los personajes, resulta fundamental para la verosimilitud y la diégesis que comprende este filme. Desde el primer plano, el público comprende que se trata de un campo de guerra hasta llegar a un cañón exageradamente grande, donde el protagonista, un soldado, recibe la señal de fuego y al jalar la mecha se cae, evocando al *slapstick* para finalmente fallar.



Figura 13. Fotograma de The Great Dictator (Chaplin, 1940) Director de Arte: J Russel Spencer

La comprensión de los mundos ficticios propuestos, aunque se basan en la realidad de aquella época, se exponen de manera dramática y simbólica, desde la primera escena en donde el arma es gigante al lado del soldado y cómo la bala al caer lo persigue. Un clarísimo ejemplo también de la función de la utilería como una extensión del personaje se manifiesta cuando el dictador juega con un mundo de globo, expresando una de las metáforas más palpables de la historia del cine. La comedia se hacía presente en uno de los sucesos más trágicos y dolorosos que vivió la humanidad.

Harold Lloyd también fue parte de la triada; en 1918 logró comprender un personaje que no se ocultaba bajo la sombra de Chaplin, sino que se identificaba con la sociedad de clase media estadounidense. La gracia de Lloyd se fundaba

en los gags visuales de sus capacidades atléticas, pues una inusual interpretación mantenía un público entretenido. En su primer éxito *The city Slicker* (Pratt, 1918) la escenografía cumple un papel primordial al ser la acción por la que Lloyd llega a escena. En un hotel sucio, lleno de viejos amargados, reprimidos por los carteles de prohibición del mismo escenario, Lloyd llega como un joven conserje a cuidar el hotel. Una semana más tarde, el hotel está completamente limpio y renovado, con instalaciones modernas en las habitaciones. Un Lloyd cargado de peripecias Lloyd recibe a una familia de alta sociedad que sufrirá las hechuras del nuevo conserje.



Figura 14. Fotograma: *City Slicker* (Pratt, 1918). Una producción de Pathé.

En la misma época se conoce a Buster Keaton, colega y parte de la triada cómica, quien no es tan comercial como sus colegas Charles Chaplin y Harold Lloyd, debido quizá al surrealismo plasmado en cada una de sus acciones. La perspectiva que tenía Keaton se asemeja mucho a la ficción de Méliès en cuanto a las ilusiones ópticas y a la crítica de época mediante las herramientas que propone en su cinematografía. El primer cortometraje exitoso de Buster Keaton

fue *One Week* (Keaton, 1920) en el cual Buster y su amada después de contraer matrimonio, reciben de regalo una casa armable, pero el rival de Buster esconde algunas partes la casa y esta se vuelve el obstáculo más grande del filme.



Figura 15. Fotograma: *One Week* (Keaton, 1920) Director de Arte: N/A

La calidad visual de los efectos ópticos, como desaparecer un auto, era por la cantidad de fotografías por segundo que sucedían. Estas ilusiones apoyaban al surrealismo de Keaton, centrándose en las relaciones y la caracterización de sus personajes y el de sus antagonistas. Arreglar la casa se convierte en la acción, por ende en una extensión de sus dueños y en una metaforización del conflicto per sé.

La llegada del sonido eliminó los gags visuales para transformar el humor en juego de palabras, por lo que los hermanos Marx, llenos de ironía, fueron alabados por la crítica al modelo burgués propuestos por la sociedad pudiente estadounidense. “Estos son mis principios. Si no le gustan tengo otros”, decía *Groucho Marx*, comediante estadounidense. (Vallet, 2015)

América latina contó también con un actor y productor extraordinario conocido como el Chaplin latinoamericano, sobrenombre que le dieron los medios al comediante Mario Moreno, mejor conocido como Cantinflas en la época dorada del cine mexicano, se hace visible y exitoso al rodar la película *Ahí está el detalle* (Bustillo Oro, 1940) por su sátira social. (Fuentes, 2009)



Figura 16. Fotograma *Ahí está el detalle* (Bustillo Oro, 1940) Escenografía: Carlos Toissaint

La escenografía latinoamericana evolucionó de manera relevante cuando los directores de arte y escenógrafos construyeron las locaciones para la cámara y la búsqueda principal era la de obtener verosimilitud, sin un significado más allá de la que el personaje ya llevaba en su caracterización.

Aunque los ejemplos anteriores se refieren a largometrajes cinematográficos, en los años cincuenta la comedia televisiva femenina sería representada por Lucille Ball en su producción *I love Lucy* creando la comedia de situación *sitcom*.





Con una premisa cultural, Lucy Ball compartía escena con su esposo Desi Arnaz, cubano, quien proponía desde sus raíces los conflictos que los guiones iban a trabajar. Los sets creados para este programa eran una representación de una casa familiar de clase media alta, siendo ella ama de casa decidida y alborotada y él un artista encantador.

La escenografía apoyaba cada situación en la que Lucy se metía, de una manera no muy compleja, los objetos no tienen una historia sino que han sido colocados para la producción. La mayoría de capítulos sucedían en la casa de Lucy y su esposo, quienes mantenían una vivienda cómoda pero claramente construida para la televisión.

Los vecinos Ethel y Fred Mertz eran siempre parte de los episodios, por lo que su caracterización era muy importante. La moda de los cincuentas estaba latente y la dirección de arte no dudó en mantener la moda vigente para este show.



Figura 17. Fotograma: I Love Lucy (Daniels, 1951) Director de Arte: Ralph Berger



En los años setenta, la comedia mundial había tomado forma en los Estados Unidos y Latinoamérica, los estereotipos convenientes a los que la comedia se apegaba para complejizar una crítica, funcionaban de manera universal, aunque culturalmente existían diferencias considerables.

En Europa, el grupo de humoristas británicos *Monty Phyton*, sintetizó en clave de humor la idiosincrasia británica de los años 1960 y 1970, abordando el humor desde un punto de vista más sarcástico, y con un presupuesto limitado, esbozaba la complejidad de la recreación de mundos y exponía una sensación desde los créditos de su primera serie televisiva llamada *Monty Phyton Flying Circus* (Gilliam, 1969).

Por esa misma época, en Latinoamérica se hacía presente Roberto Gómez Bolaños, escritor, director y actor mexicano mejor conocido como Chespirito. Gómez Bolaños escribió, dirigió y produjo personajes inmortales como el Chapulín Colorado y el Chavo del 8.

A la par de la crítica cómica que sucedía en Latinoamérica, en el Ecuador se emulaba la creación de la comedia que satirizaba la cotidianidad política. Las llamadas Estampas Quiteñas surgen como un género sacado de la literatura, apoya el cuestionamiento y critica la situación política y social del país, el actor y comediante Ernesto Albán Mosquera, construyendo su alter ego de manera parecida al de Chaplin, Lloyd, Keaton y Cantinflas, se convierte en una imagen representativa para que la población ecuatoriana se pueda sentir identificada con el “chulla quiteño”. Este personaje creó su caracterización simulando la comicidad de Chaplin, prendas viejas para su vestuario, su tradicional chaleco y sombrero y unos bigotes semejantes a los de Keaton.

Las estampas quiteñas iniciaron como una crítica mordaz a los gobernantes de turno, iniciado a través de la radio, seguida por la televisión nacional hasta llegar a una producción cinematográfica en los años ochenta. Al ser actor de teatro sus primeras obras tenían escenografía teatral, que poco a poco fue adquiriendo una producción más televisiva en cuanto al lenguaje.



Figura 18. Foto: Estampas Quiteñas, Don Evaristo.



## 4. CAPÍTULO TRES

### El Ecuador, el dilema de la dirección de arte

#### 4.1 Estética de la burguesía criolla

La Dirección de Arte en Ecuador no es considerada parte fundamental de la obra cinematográfica, sin embargo, cada vez cobra mayor importancia el quehacer de un departamento encargado de la parte visual.

Este departamento, la escenografía y caracterización se define entre el devaneo de simular referentes concretos y el obtener los objetos necesarios reales. Así se proyecta la ilusión en la que el espectador se adentra a una acción propuesta, mientras que la dirección de arte atiende la prolijidad y profesionalismo en la imagen que logre acentuar la verosimilitud.

La historia del cine ecuatoriano vivió un vaivén de ideologías y de procesos más políticos que artísticos. En *Los apuntes sobre el cine ecuatoriano* de Jorge Luis Serrano, (Serrano, 2001) el cine que existe en el país se debe a la titánica labor de un individuo, su estratégica manera de tener un padrino quien lo acompañe durante la vida de una obra, y sobre la idiosincrasia de evasión a la que hemos sido condenados por la gracia de vivir en una línea imaginaria.

Parafraseando a Serrano, en agosto de 1901 se expone la primera secuencia en movimiento en Guayaquil. La primera compañía cinematográfica nace en manos de Augusto San Miguel, quien surge como una suerte de *Méliès* ecuatoriano, logrando filmar y actuar sus propias producciones. Ecuador Film Co, produce la primera película de ficción, *El tesoro de Atahualpa* (Miguel, 1924). Tiempo después de haber inmortalizado la costa y sierra ecuatorianas con esta producción, Carlos Crespi -uno de los primeros cineastas ecuatorianos- se ocupa de filmar la amazonia y dispone su tiempo en distribuir nuevas producciones del Ecuador.





Tres décadas después, en el gran incendio de Guayaquil en 1961, se destruye gran parte de un banco filmográfico y la memoria del país queda en el olvido, poco después llega el docudrama para reflejar una futura intención de utilizar al cine como un medio artístico, y como una expresión de visibilizar la realidad palpitante que poco a poco viviría Ecuador. (Serrano, 2001, p. 38)

Las siguientes décadas cinematográficas no registraron ningún avance significativo, hasta que en los años 80 se privilegió el cine de contenido social, con escasa capacidad de análisis político por parte de un reducido público, desinteresado por estas propuestas artísticas de presupuestos ideológicos. Y, a decir de Serrano, “un cine sin público es un cine condenado a la extinción” (Serrano, 2001, p. 20).

Mientras las artes plásticas y la cultura nacional pasaban por una época de cambios, el cine de denuncia y los escenarios de un Quito destruido resultaban ideales escenografías dramáticas. El documental y lo explícito resuelven una cultura improvisada, llena de historia y riqueza en texturas y colores, que sin entender no se aplican. Según Serrano, “No reparamos que en el acto de ver reside en gran medida nuestro destino, nuestra manera de aprehender y de comprender el mundo” (Serrano, 2001, p. 28).

*Dos para el Camino* (Cuesta, 1980) primera ficción ecuatoriana, trae una estética ideológica de la finalización del boom petrolero, exponiendo un Quito moderno, con licores importados y partidas de cuarenta, con un conflicto apegado al costumbrismo quiteño. Cuesta logra crear una de las tres películas más taquilleras del país, estrenadas en la época de oro del cine latinoamericano. Películas que mezclan el musical Romántico, el melodrama costumbrista y viajes por carretera.

Pese a que no existen datos certeros sobre la dirección de arte de estas producciones, se debe considerar los aportes de Cuesta a la estética considerando el período en las que se filmó.



Figura 19. Fotograma: Dos para el Camino (1980). Director de Arte: N/A

El nuevo cine llega con la misma efervescencia, una vez reformulado el código *Hays*, lo salvaje, anti refinado y el nuevo hombre sumido en la violencia y la porno miseria, niega su pasado y abre nuevos caminos. Camilo Luzuriaga<sup>5</sup> presenta *La Tigra* (Luzuriaga, 1989) exponiendo una reflexión de identidad y funcionando como “bisagra entre el cine de los ochentas y el nuevo cine, apostando por un público más vasto y diverso” (Serrano, 2001, p. 34).

La cinta es conocida por ser la más taquillera del país, apuesta por los primeros desnudos, con empoderar a la mujer y moldear su estética a través de la locación natural.

Sus escenarios van desde la casa de la protagonista a sus alrededores, provocando la sumersión del espectador por el entorno que rodea a Francisca - *La Tigra*- quien se comporta como un macho en cuerpo de mujer.

La escenografía de la primera película del director lojano la hizo Sócrates Ulloa, a quien Luzuriaga lo recuerda como artista plástico. Camilo, en una entrevista realizada para el estudio que propone este trabajo de grado, recuerda que Ulloa “se hacía llamar escenógrafo; estaba vinculado al teatro, era arquitecto

---

<sup>5</sup> Camilo Luzuriaga es un escritor, productor y director de cine ecuatoriano



de profesión, pero yo lo conocí como pintor. Él tenía todos los atributos para hacer el arte en una película, lo único que no había hecho era cine” (Luzuriaga, 2015)

Toda estética, aplicada a cualquier arte es su explicación y su filosofía. Ella está por encima de la ‘crítica’, y nada tiene en común con el informe. Busca las reglas que dominan esa representación humana de la vida interior que es toda visión de arte. Y puesto que debo definirla en estas líneas preliminares, diré que la estética es a la obra de arte, lo que la filosofía es a la obra de razón. Un sistema. En suma, una concepción unitaria de las aspiraciones y las realizaciones que hace que toda obra de arte aparezca como un fenómeno nunca aislado, sino siempre formando parte de un conjunto, relacionado con el alma total de un tiempo (Canudo, 1921, p. 97).

La contraposición entre Luzuriaga y Canudo pone a flote la investigación del trabajo práctico sobre el encargado de la parte visual de una producción. La inexperiencia dentro del séptimo arte reduce las posibilidades de sacar provecho tanto al espacio como al tiempo, pero tiene a su favor al cuerpo del artista, a su educación y cultura y si existe trabajo en conjunto.

Estéticamente hablando, la película de Luzuriaga con mayor producción y definición es, *Entre Marx y una Mujer Desnuda* (Luzuriaga, 1996) permitiendo a su director de arte, José Avilés, exponer al barroco como propuesta general del filme. El director de arte y pintor ecuatoriano es recordado por Luzuriaga como: “el que le dio a la película un tratamiento barroco quiteño porque el mismo Avilés es barroco, y lo que él agregó sobre la cultura popular no tenía nada que ver, Avilés estaba como pez en el agua, su cuerpo actuó como una cultura” (Luzuriaga, 2015)

Los artistas plásticos funcionan porque son gente de detalles, de trabajo sobre texturas, y lo que la película necesitaba era la idea de la escasez, lo rústico, lo precario, la pobreza lo que fue determinada en los colores saturados, época de la lucha de la independencia. Tenía que verse algo gustoso pero pobre. (Luzuriaga, 2015)



Figura 20. Fotograma: Entre Marx y una Mujer Desnuda (1996). Director de Arte: José Avilés

Y sobre la importancia del conocimiento del espacio, Expósito, teórico de cine español, indica que:

La construcción del espacio fílmico está condicionado, en primer lugar, por las características de la imagen cinematográfica, siendo las tres más relevantes: iconicidad, encuadre y movimiento. El espacio en el cine, al igual que en todo arte, es un espacio acotado, encerrado en unos determinados marcos y, al mismo tiempo, isomorfo al espacio ilimitado del mundo. A esta contradicción, común a todas las artes, el cine agrega su contradicción propia: en ningún otro arte figurativo las imágenes se empeñan tan activamente por romper esos límites y desbordarse más allá del perímetro (Expósito, 2006, p. 44).

La juventud de los años noventa era una generación con referentes caóticos y acelerados. El canal de música estadounidense más popular *Music Television (MTV)*, logró atraer a toda una generación hacia una visión estética más avezada y dinámica. Sus comerciales, semejantes a lo que ahora interpretamos como *sketches*, permitieron que una gran cantidad de jóvenes creativos idearan publicidad gratis para el canal a cambio de la proyección de sus trabajos. Esta nueva forma de exponer arte, catapultó las ideas de un director ecuatoriano, Sebastián Cordero, quien expone una estética fragmentada y vertiginosa en su ópera prima *Ratas, ratones y rateros* (Cordero, 1999).



“Los noventas formaron generaciones cosmopolitas pero mundanas, inclinadas a los bienes banales y fungibles del mundo de hoy y en el Ecuador el terreno propicio para la gesta individual es un pueblo predispuesto a dejar en soledad a sus creadores” (Serrano, 2001, p. 69). Esta conjunción de factores hicieron del país un lugar inhóspito para la creación de nuevas propuestas o nuevo equipo humano; la intuición de la dirección de arte en la ópera prima de Cordero revive el realismo sucio y la desprolijidad del cine latinoamericano, la cultura de lo rehusado, la destilación de una cruda realidad como un diario de crónica roja. Y así resuelve un mundo tanto humano como psicológico de los personajes.



Figura 21. Fotograma: Ratas, Ratones y Rateros (1999). Directora de arte: Isabel Dávalos

Pero la película que en cierto sentido revolucionó la dirección de arte en el país es *Crónicas* (Cordero, 2004), importando a uno de los más reconocidos directores de arte de Latinoamérica, Eugenio Caballero, director artístico mexicano merecedor de un premio de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas realizó la estética del filme con la cooperación en escenografía de Roberto Frisone, principal exponente y primer director de arte designado del país.



En el 2004, y con los departamentos de vestuario y maquillaje trabajando de manera individual, Frisone comprendía más sobre la importancia de la industria del cine antes que de la artesanía de éste. Designado primer director de arte por comprender de una manera total la visualidad de una producción, Frisone llega al Ecuador con conocimientos en diseño, facilitado por una educación escenográfica, cromática y óptica, necesarios para darle vida a un mundo de ficción que nace exclusivamente del guion, y se moldea con la visión del director y la visualidad del director de arte.



Figura 22. Fotograma: Crónicas (2004). Director de Arte: E. Caballero. A.A: Roberto Frisone

Más allá de las producciones realizadas en el país, la modalidad del trabajo, la dirección de arte, la estética del filme y las decisiones tomadas día a día, la comprensión de la labor de la dirección de arte recae, sobre todo, en la investigación y en la metáfora visual que se quisiera crear.

Dentro del imaginario colectivo y una clara posición de que la historia es el motor de la producción, la mejor escenografía es la que no se nota. La historia es un mundo escrito que tiene un sentido que se cobra en la visualización del director de arte a través de las imágenes, colores y sensaciones escritas y acordadas.





La construcción de sensaciones aporta un nivel psicológico, ubicando al espectador en un mundo existente, conociendo al personaje íntimamente mediante los ambientes donde se desenvuelve, el vestuario que utiliza y los objetos con los que se relaciona durante la ficción. “De allí que la historia del cine en el Ecuador está signada por la abundancia y la pasión individual, apenas si participan en ella las instituciones públicas o la empresa privada. Hasta el día de hoy depende exclusivamente de la iniciativa y el deseo titánico individual de algunos para hacer cine” (Serrano, 2001, p. 5).

Fue el caso de Frisone, en el que diseñar se convertiría en un estilo de vida, logrando comprender distintos ámbitos artísticos como la moda, el dibujo animado, el teatro, la fotografía, la escenografía y ambientación para desarrollar de mejor manera un mundo que promueva las emociones y sensaciones de quien lo estuviera mirando.

La contraposición de la cromática es un punto realmente importante dentro de la dirección de la visualidad de la película, pues se expone el dramatismo que pudiera tener la historia, pero es tarea del director de arte inducir al espectador a cualquier emoción.

“El departamento de arte diseña para el público a través de la óptica de la cámara, pues la cinematografía es un medio esencialmente fotográfico donde la dirección de arte sucede para alcanzar sus objetivos sensoriales, como la incidencia de la luz que sobre diversas ópticas nos posicionan” (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 28). La importancia de que el director de arte sea también cineasta, fue difuminándose al conversar con artistas plásticos formados en la ardua tarea de comprender un nivel simbólico que represente algo más de las acciones que puede denotar un guion.

A lo largo de la historia en el Ecuador, los directores de arte cada vez se vuelven más profesionales en busca de una imagen que no solo representa a la historia y al personaje de una manera u otra, sino que ubican e incitan al





espectador a comprender o a hacer el esfuerzo por ver a un ser humano con el que tal vez puedan llegar a identificarse.

Depende de la cultura, de la percepción simbólica de los colores y de la sensación que se presume crear; un director de arte es un agente invisible que apoya a lo visible de la historia, compenetrándose con herramientas invisibles que son percibidas, mas no comprendidas.

La dirección de arte juega con la mente del espectador cuando sugiere ciertos colores o texturas para definir una sensación a la persona que está viendo la obra. Es una imposición por parte del director de arte, generar estímulos y sensaciones a los espectadores. El público no va al cine a ver el arte, pero percibirá la construcción de una atmósfera. Citando al dramaturgo alemán, Bertolt Brecht<sup>6</sup>, “el arte no es un espejo para reflejar la realidad, sino un martillo para darle forma” (Chateau, 2010).

Ni en las artes ni en la cultura, las clases dominantes se han preocupado por configurar una imagen de nación. No la han construido ni la han culminado en obras representativas de su imaginario. Sus patrones estéticos y políticos han sido siempre extraños; descubrir lo ecuatoriano es un dilema ajeno a la burguesía criolla (Serrano, 2001, p. 49).

---

<sup>6</sup> Bertol Brecht fue un dramaturgo y poeta alemán, uno de los más influyentes del siglo XX, creador del teatro épico, también llamado teatro dialéctico. (Figueras, 2013)



## 5. CAPÍTULO CUATRO

### La creación de conceptos y dirección de arte de un sketch

#### 5.1 La dirección de arte y la escenografía dentro del sketch

Durante décadas, la labor del diseñador del espacio escénico ha sido transformada. Con el tiempo se han ido detallando las tareas del cabeza (del filme) junto a un grupo de personas que velan por cada área dentro de la dirección de arte cinematográfica, para que el resultado sea impecable a la hora de proyectar.

Construir espacios que lleven al espectador a una experiencia fuera de su realidad conlleva un diálogo permanente entre los responsables de cada área. La tarea de la dirección de arte de la primera temporada de *Enchufe.tv* se consolidó a través de la selección de referentes, entre ellos, *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), *Vértigo* (Hitchcock, 1958), películas serias, de tragedia realista, en donde la dirección de arte se percibe como una relación coherente entre la visualidad y la situación. Pero *Enchufe.tv* aplica la dirección de arte como un elemento dramático más, siendo esta una herramienta contradictoria al conflicto.

Como expone Félix Murcia en su libro *La Escenografía en el Cine*, “ésta trata de la creación y obtención de espacios concretos necesarios para desarrollar una determinada acción dramática propuesta desde un guion, de modo que ésta pueda ser filmada desde la particular visión de un director de cine” (Murcia, 2002, p. 22).

Según Murcia, las ilusiones iniciales son propias de la mirada del director y sin un diálogo, podría cuestionar mucho el trabajo del director de arte, pues este debe encontrar un equilibrio dentro de la visión para lograr un mundo tanto ilusorio, como realizable. En el caso de *Enchufe.tv*, Jorge Ulloa, director y guionista tenía muy clara la dirección, lo cual conllevó a concretar una realidad casi adolescente, sumergida en estereotipos para que el público se adentre en



una producción común, hasta que la comedia a través del guion, el montaje y la actuación rompa con la verosimilitud y el público acepte la ironía.

La base estructural de toda obra cinematográfica es sin dudas el guion, pero si el director de arte está sujeto al guion y a la acción dramática propuesta por el director, el arte debe explícitamente estar dentro de la acción. “La escenografía es una forma viva, que participa de la acción mutable, es una expresión plástica cinética que pertenece al mundo del drama”. (Francisco, 1989, p.56) Exponiendo así una marcada diferencia sobre crear una atmosfera artesanal o artística.

En este momento el guion y la creatividad son fuerzas contrarias que deben aliarse para lograr una coherencia visual, a fin de que los personajes hallen una cierta estabilidad escénica para desarrollar sus acciones.

El director de arte y su equipo están en constante búsqueda por un mensaje visual único que favorezca al espectador. De acuerdo a la necesidad de cada guion y su director, el principal objetivo del arte podría ser su trabajo como un agente invisible que persuade al espectador como un todo, una máquina signifiante que envuelve al artificio de la construcción escenográfica, creación de decorados, y caracterización de personajes. Así, el público puede ser capaz de entender y sumergirse en el mundo propuesto por los encargados del filme de manera armoniosa y natural.

Es primordial que el director de arte abandone todo tipo de prejuicios para emprender la tarea creativa, no debe condicionarse pues la estética particular de cada filme se define mediante criterios vulnerables que podrían afectar la visión holística de la película. Sus vínculos morales deben ser abolidos, y su sensibilidad activada.

La dirección de arte se ejerce bajo presión, visión y coherencia. Siendo un poco más específico, Alfonso de Lucas en el libro de Mónica Gentile, expuso que:

La escenografía cinematográfica tiene la función exclusiva de determinar un ambiente estrechamente ligado al personaje y dotarle de un significado humano muy



singular respecto al tipo que representa. El decorado cinematográfico es algo vivo y palpitante, algo que habla y que por sí solo recita, es un elemento completo de expresión por sí mismo, teniendo en cuenta que la escenografía es imagen, y que la imagen escenográfica o composición arquitectural debe recitar su arte junto a la luz, en el conjunto eminentemente plástico que es el cine, al mismo tiempo que la acción (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 48).

En la composición espacial, el director de arte debe considerar resaltar los momentos dramáticos más importantes del relato cinematográfico, pues esto determinará la vida en sí del filme.

Según Gentile, la tarea del director de arte es componer para los planos cortos, fondos con formas y colores que no distraigan al ojo de la acción o de los elementos importantes, y a la vez en los planos generales, guiará al ojo creándole un itinerario espacial premeditado a través del diseño escénico y de la fotografía.

Una producción cinematográfica es definida como una secuencia de imágenes que narra una historia apoyada por el guion, los actores, el sonido, la luz, que se proyecta profesionalmente en el cine, la televisión o la web.

Al realizar escenografías cinematográficas, los detalles, la continuidad y cada distinta área dentro de la dirección artística, deben ser asistidas por equipos de trabajo que potencien las circunstancias y que estén preparadas ante cualquier eventualidad. En Ecuador, el número en aumento de producciones cinematográficas anuales beneficia a directores, productores, guionistas y a diversos artistas quienes exponen sus obras en la plataforma Web, expandiendo progresivamente la oferta nacional.

Cuando un director de arte se involucra en la realización de una producción de bajo presupuesto, los conceptos creativos deben estar ajustados a ellos, desde las locaciones producidas con los recursos existentes, hasta los detalles que cada escena incorpora, no solo deben ser estéticos, sino funcionales y dramáticos, es decir, la acción dramática que se transcribe a la imagen debe ser seguida muy de cerca por el director de arte.



Observar la relación de proporciones, las escalas, las líneas arquitectónicas, texturas y la posible modificación, son indispensables, pues el diseñador, en todas las obras, controla los efectos a partir de colores y la disposición de todos los objetos expuestos en el escenario. Según Germán Gelpi, “La escenografía es un ojo del mundo, por lo tanto nada puede quedar librado a la improvisación” (Gelpi, 1968).

Las imágenes percibidas por la cámara descubren espacios tridimensionales solamente si la escenografía fue compuesta cuidadosa y detalladamente con la ayuda de sus decorados y ambientaciones. Se trata, sobre todo, de dirigir al ojo del espectador, que al utilizar ciertas características perceptivas, el ojo humano pueda interpretar la profundidad.

El juicio final del espectador sobre la calidad del trabajo está determinado por la sensibilidad visual predispuesta a un orden predeterminado.

Al crear diseños para la cámara, una de las habilidades que debe poseer el diseñador es advertir las oportunidades existentes en los distintos espacios y objetos, volúmenes y formas, que logren representar simbólicamente esas relaciones sugeridas en el guion y proyectadas en la escenografía.

Una de las propuestas más entendibles en el medio por parte de un director, se refiere a la originalidad en la visualidad que combine gran practicidad con un presupuesto rentable.

La búsqueda incesante y entusiasta, combinada con prolijidad y agilidad en resolver problemas de producción, juega a favor de crear una escenografía verosímil, pues la lucha de esta área ha sido determinada por si el espectador logra adentrarse o no en el mundo propuesto.

Según Camilo Luzuriaga, el director de arte ecuatoriano lleva consigo un enorme problema: el del poder. El concepto de director es definido por manejar un equipo personal, más no por encargarse del concepto, y a la larga es un problema por tratar de tener un poder casi intangible: el poder de manejar el arte. (Luzuriaga, 2015)



Esta escenografía verosímil no es más que un concepto trabajado y dialogado, pues no pueden existir individualmente. La fragilidad entre el poder y el ser director de arte en un equipo, se la debe manejar profesionalmente. Mientras más creativos profesionales trabajen sobre un mismo concepto, el resultado será detallado y mejor, aunque siempre quedará el gusto del poder.

Parafraseando a Luzuriaga, la nomenclatura es algo cuestionable, pues tomamos palabras de la industria que no caben en la cultura ecuatoriana, no existían directores de arte, existían escenógrafos y artistas plásticos que se desempeñaban por el diálogo y la coordinación entre todas las secuencias de las propuestas cinematográficas. Al final, es el director general quien responde por toda la producción, quedando de lado el posible conflicto, pues el conflicto en una producción cinematográfica es la dramaturgia “pura y dura”, que nada tiene que ver con el arte.

Estoy en contra de la historia, estoy en contra del guion, no los contrato (a los directores del departamento de arte) por su contribución al guion, eso no me importa, yo busco a alguien con propuesta, si hace un cierto tipo de arte, yo quiero que eso esté en mi película, así funciona la creatividad, no tiene nada que ver con la historia, con el guion o con el conflicto. (Luzuriaga, 2015)





## 6. CAPÍTULO CINCO

### Enchufe.tv como el nuevo cine Ecuatoriano

#### 6.1 Introducción

*Enchufe.tv* nace en el año 2011, presentando a la audiencia de internet una serie de pastillas de entretenimiento, con una corta duración de dos minutos aproximadamente. Los creadores del canal fueron Jorge Ulloa, Christian Moya y Martín Domínguez, estudiantes del Instituto Superior tecnológico de Cine y Actuación, INCINE. Con la ayuda de sus compañeros del instituto se generó un modelo de trabajo de fin de semana, en los cuales una locación y un par de actores eran necesarios para los primeros *sketches*. El financiamiento era personal y sobre todo de la familia del director, se convirtió poco a poco en un proyecto personal, tanto por la calidad del producto final como por el compromiso de cada cabeza de equipo. En la dirección estuvo Jorge Ulloa y Alejandro Lalaleo, en fotografía estuvo Christian Moya, en arte estuvo mi persona y en actuación resaltó Carolina Pérez, Andrés Arteaga y Maya Villacreces. Poco a poco y debido a la buena recepción por parte del público, tanto el *crew* técnico como los actores buscaban ser parte del proyecto. La comedia que se manejaba era muy directa y con referentes potentes que permitían una empatía con públicos de edades variadas. La comedia estaba presente a través de una mirada particular del director que era también guionista.

Estas escenas de comedia, convertida ahora en una famosa serie, seguida por un público mayormente de adolescentes y jóvenes, nacen de la construcción de situaciones propias del ecuatoriano, narradas irónicamente y denominadas: *sketch*.

Durante el inicio de la producción, Jorge Ulloa, director general de *Enchufe.tv*, me presentó un proyecto con las características señaladas, para producir una estética arriesgada y dinámica.



Previo a *Enchufe.tv*, tuvimos la oportunidad de trabajar en su primer mediometrage, que sería el precursor de la dirección de arte a lo que la estética de *Enchufe.tv* sería.



Figura 23. Fotograma: *Perra Vida* (2012). Directora de Arte: Diana Villamar

Debido a que el cine es un encadenamiento de imágenes, la memoria humana guarda sólo algunas, las más importantes. Sobre las acciones principales de los personajes y la relación que se da entre estos durante cada escena, el espectador reaccionará ante una provocación visual por la atracción de determinadas formas e impactos cromáticos. Hay que recordar que “En el cine, una sola imagen está frente a nuestros ojos centésimas o milésimas de segundo, y difícilmente la recordemos si es apenas percibida” (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 86).

Sobre el concepto previamente planteado, si se logra o no lo propuesto, es una tarea conjunta con los demás cabezas de equipo. La preparación y la creatividad son las principales herramientas.

En la experiencia *Enchufe.tv*, la dirección de arte se realizó a partir de los objetos y los gustos personales del equipo artístico, evadiendo algunas normas y leyes de la percepción, pero añadiéndole un sentido cultural.



## 6.2 Conceptualización del canal

La creación de la estética de *Enchufe.tv* se compuso, principalmente, por la visión del director por mostrar al mundo cibernético una identidad ecuatoriana fresca, lúdica, que resalta situaciones y personajes cotidianos pero irreverentes.

Se trató el quiebre de esa cotidianidad con las situaciones para que la dirección de arte guíe al espectador en adentrarse a un mundo verosímil.

La idiosincrasia ecuatoriana es un tema recurrente en los diálogos escritos en forma de lenguaje popular, y la ironía que desborda cada situación para los personajes, obligaba a la coherencia visual para alcanzar estas premisas, creando entornos que aporten al desarrollo de estas acciones.

Sobre la contribución del color:

[...] uno de los elementos raramente reconocidos por la audiencia como un factor manipulador. Es una cualidad subliminal puede ser mágica o no, dependiendo del director. Es bastante claro, si permanecemos impávidos ante el poder del color, renunciamos a una gran parte del control. El color seguirá resonando para enviar señales, independientemente de nuestras intenciones. No importa si es dentro o fuera de la pantalla, es esencial para nosotros saber lo que estamos haciendo (Bellantoni, 2013, p. 36).

Las construcciones de cada personaje y de cada escenario se basaron principalmente en una peculiaridad individual de la directora de arte y del director.

El querer sostener un discurso “estético” es ante todo no saber con cuál imagen quedarse. Lejos de designar una sola manera de considerar los objetos, la estética es una colección de posturas, de actitudes y de procedimientos de una variedad sin igual, que no deja de evolucionar desde los dos siglos y medio que hoy nos separan de su lanzamiento oficial en el mercado de las ideas filosóficas (Gardies, 2014, p. 29).



La construcción de la estética de cada *sketch* fue una compilación de lo que el director necesitaba desde el guion, lo que el fotógrafo necesita en pantalla, lo que los personajes usan en sus escenas, y lo que la dirección de arte quiere exponer de manera sub textual.

En la dirección de arte cinematográfica se trabaja un lenguaje pictórico no directo. Todos los detalles que se trabajan a partir del guion, tiene una capacidad sub-textual de complementar a los personajes y al mundo que los rodean. Esta creación estética particular, pretendió construir y recrear una decadencia en la visualidad, un desgaste natural de una cultura popular que contraste con lo kitsch, así habría contraposición de ideas en una imagen generando interés de ver más. La propuesta oficial del medimetraje previo a la idea del canal fue atribuida a lo *kitsch*<sup>7</sup>, una corriente entendida por el "deseo de aparentar ser" y en conjunto se propuso la utilización del arte pop.

Esta contradicción del *kitsch*, considerada un arte pasado de moda pero pretencioso, y como copia inferior de un estilo pre existente, se une con el arte popular, caracterizado por tomar imágenes mundanas y de la ficción para crear una brecha entre el arte elitista y el verosímil, resaltando el aspecto banal e irónico de cada *sketch*.

Este *Pop Kitsch Art* fue propuesta en la primera temporada de la serie en la web. De una manera teórica y racional, la estética que se planeaba construir en la primera temporada de *Enchufe.tv*, funcionaba para las cabezas de cada departamento. Con una propuesta escrita y con imágenes que ubiquen al lector por dónde se piensa ir al crear la dirección de arte, una nueva etapa se iniciaba, dejando de lado la teoría para alcanzar la práctica y conseguir utilería, vestuarios y decorados acordes a la propuesta.

Esta propuesta sólo se vería funcional una vez terminado el producto. Pues a la hora de producir lo necesario para la escena, el director de arte, debe

---

<sup>7</sup>El kitsch es una relación del hombre con las cosas, un modo estético de relación con el ambiente. Es un concepto universal y corresponde sobre todo a una época de génesis estética, a un estilo de ausencia de estilo, a una función de confort sobreañadida a las funciones tradicionales de un objeto. (Anónimo, 2012)



confiar en sus instintos sobre la sensación creada para cada atmósfera. “Ni el arte ni la estética saben, sólo sienten, y qué importa si el director es el responsable de tan magna imagen expresiva o si fue un director designado, si de todos modos, el plano es efectivo” (Gardies, 2014, p. 57).

### 6.3 De la teoría a la práctica

Para la creación de los conceptos ideados, es necesario recurrir a una guía práctica que apoye la visualización del guion antes de la producción.

A partir de un desglose, se enlista y reconoce cuantas locaciones, sets, utilería, personajes y ambientación se requieren. De acuerdo al libro de Jane Barnwell, en proyectos que cuentan con presupuesto, aproximadamente el 10% se destina a la producción; por tanto es importante que el equipo de arte y su director, logren rendir al máximo los recursos disponibles; la propuesta de arte debe mantener sus ideas dentro de los límites del guion, del tiempo y del presupuesto, por lo que los trueques y la reutilización son herramientas recurrentemente utilizadas.

Para poder construir un concepto es necesario componer un espacio, pensar como el personaje. Un director que sugiere a través de sensaciones el espacio que ocupa, el tamaño, forma, altura y colores donde se desarrollará la acción de aquel ser, son indispensables para transmitir una sensación de la producción final.

La composición de una escena puede estar formada de vacíos o sombras y suele ser más importante decidir qué se deja fuera de cuadro, qué lo que se encuadra, añadiendo profundidad a la escena a fin de lograr mejores resultados, tanto en lo visual como en lo metafórico.

Los *moodboards* son un aspecto importante del proceso creativo. Son collages iniciales que combinan recortes de revistas, fotografías, postales y cualquier otro referente que ayude a expresar las emociones y el aspecto visual



Universidad de Cuenca

deseado. (Barnwell, 2009) Los bocetos permiten iniciar un proceso de creación para proseguir con dibujos técnicos, maquetas a escala y construcción de decorados.

Realizada la investigación, los referentes y los desgloses de cada toma, se determina la paleta de colores, se define la locación o locaciones, y se da inicio a la pre-producción.

Según Goethe, escritor, poeta y dramaturgo alemán, la percepción del color depende de la experiencia individual. Pero gracias a las propiedades de los colores, las sensaciones y las percepciones son universales de un imaginario colectivo. La importancia simbólica de los colores, insiste en la relación no casual entre determinados colores y sentimientos, en su universalidad, etc.

En el libro *Introducción a la Dirección de Arte* de Melina Bernárdez, la identidad de un color no está en el color sino que se establece por relación, es decir, cada color es dependiente de los demás. La conexión que une entre sí los colores e interacciones las crea el ojo humano.

Las cualidades del color que podemos alterar como directores de arte, refieren a:

Tono: matiz que diferencia el color. Saturación: intensidad o pureza, se determina por la cantidad de luz del color. Brillo: iluminación de un color por fuente lumínica externa al color (Bernárdez, 2008, p. 18 ).





Figura 24. El Color. Introducción a la dirección de Arte. Melinda Bernárdez. 2008.

La armonía dentro de un plano cinematográfico se logra a partir del equilibrio y el concepto que se ha creado para la historia. Una herramienta común es medir el espacio según la proporción aurea, la cual establece que lo pequeño es a lo grande como lo grande es al todo. Para encontrar esta relación, se ubican los tercios en el encuadre que develan dónde deberían ir los objetos con mayor peso simbólico dentro del cuadro. (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007)

Otra herramienta previa a la construcción de un concepto y de un set es el conocimiento sobre la psicología de la percepción, puntualizando la ley Gestalt que expone el origen de las percepciones a través de los estímulos, pues el cerebro organiza las percepciones como totalidades.

Por cuanto en el cine se ve lo que el guionista quiere que se vea, el falseo es una opción comúnmente utilizada para facilitar gestos humanos, de arte y producción.

Las distintas ópticas que ofrece la cámara al director de arte anticipan la carga de trabajo que se requerirá. Si la historia inicia con un plano general, habrá que prestar atención a un espacio más grande, y si hay un plano medio, los fondos pueden estar menos cuidados por estar fuera de foco.



Al igual que en la escenografía, los detalles que diseñamos en los personajes, son el reflejo de lo que son y lo que están atravesando al momento de la historia.

El director de arte trabaja estrechamente con el diseñador de vestuario para asegurarse de que sean consecuentes los espacios y los personajes. El vestuario debe apoyar la personalidad del personaje y para eso la investigación del arquetipo es vital. De igual manera lo es el peinado, el maquillaje y los efectos especiales.

#### **6.4 Análisis de los Sketches**

- **Amigas de Camilo con Blanquito: Creación de personajes**

Una de las primeras caracterizaciones de personajes más emblemáticos fue *Amigas de Camilo*. El guion refiere a tres adolescentes ingenuas y superficiales pasando la etapa colegial.

*Las amigas de Camilo con Blanquito* es un sketch realizado a inicios del 2012 por *Enchufe.tv*. Después del éxito de la película ecuatoriana, *Pescador* (Cordero, 2011), el actor que interpreta a Blanquito, Andrés Crespo, fue invitado para interpretar el papel de sí mismo como un “famoso”.

Las tres adolescentes se muestran exaltadas al ver a una celebridad del pequeño entorno cinematográfico -ironizando al entorno quiteño común- por tanto, vulnerables ante su fama; por medio de su vestimenta tratan de aparentar ser mayores de edad y poder participar en el entorno del personaje reconocido.

En el sketch existen dos locaciones: el parque donde transitan las amigas y el carro del famoso. Ningún espacio fue tratado o modificado. La locación inicial, el parque, fue escogido por el director. Durante la grabación, tanto el director de foto como la directora de arte sugirieron los encuadres.



Figura 25. Fotogramas: Sketch Amigas de Camilo con Blanquito (2012) Dir. Arte: Diana Villamar

La creación de la caracterización de las *Amigas de Camilo* empezó desde el casting. Las actrices, al guardar parecido entre ellas, generaron una característica propia de las leyes de la Gestalt, la ley de la proximidad, que sugería que los elementos dentro del campo visual, se agrupen de tal manera que se perciba como uno solo. (Mondo, 2012) Los tres personajes se complementan.

Las primeras referencias para el diseño de sus personajes fue la idiosincracia quiteña. El equipo de cineastas proveniente de la clase social media alta, compartía referentes, imágenes y estereotipos que fueron revelados y transformados.

La primera idea trató de mantener el vestuario de verano, vestidos, faldas, blusas, todas ligeras, con caída y movimiento que afiancen el aspecto juvenil, con el deseo de continuar con ingenuidad y dulzura, yuxtapuesto con el hecho de la femineidad y la lejana adultez. Cada personaje es una extensión del otro, por lo que cada prenda de vestuario correspondió a la personalidad de cada una.



Los vestuarios fueron propuestos desde los armarios de las actrices. Cuando un director de arte se ve involucrado en un proyecto de bajo presupuesto, la mayoría de vestuario, como de utilería, se lo consigue con ayuda del mismo equipo.

Los colores pasteles, impuestos para las colegialas, denotaron la utilización de un color determinado o una gama cromática como metáfora de la historia a contar. Esto constituyó un recurso estético que no solo unificó la obra, sino que funcionó como refuerzo dramático. Los colores pasteles y fríos se interpretan como ligeros y cercanos, mientras que los colores intensos y cálidos se interpretan como lejanos y pesados (Bernárdez, 2008, p. 62).

En la primera escena, el cambio de vestuario de las colegialas para interactuar con el famoso, se trabajó mediante la caracterización de un solo personaje. Estas amigas de Camilo son un solo personaje, matizadas por los aportes que cada niña de clase media alta estereotipada de banal, representa. Los uniformes colegiales, casi neutrales, afirman una realidad de clase media, un imaginario colectivo trabajando sobre el espectador para alimentar la imagen de “niñas consentidas”.

Contrapuesto al vestuario de las colegialas, la imagen del famoso posee un elemento de muy mal gusto, su carro. Esta contradicción de ubicar al personaje como un ser propio de las estrellas, se vuelve inverosímil por su vestuario, pero al mismo tiempo es una clara crítica al medio quiteño, que convierte a una persona en famosa, de la noche a la mañana.

Sobre las locaciones, “confinar el cine a alguna noción de realismo, de hecho, empobrecería la puesta en escena. Esta técnica tiene el poder de trascender las concepciones normales de realidad, como vemos al analizar al primer maestro de la técnica en el cine, George *Méliès*” (Bordwell & Thompson, 1997, p. 159).



Al no ambientar lo suficiente el interior del vehículo y el espacio donde se daba la acción, la ficción queda limitada al recurso del realismo, lo cual es una herramienta en desuso.

La dirección de arte en este *sketch* resume las posibilidades de comprender un espacio como algo mucho más grande de lo que vemos. Contar con una visión ampliada de lo que en verdad se puede lograr mediante metáforas visuales puede acentuar las sensaciones del público, pero no es el caso, pues lo único construido es la personificación de las amigas, dejando de lado el recurso del extremismo, para así hacer más notoria la novelería quiteña con un “famoso” que es un “don nadie” de cara a la idiosincrasia quiteña recreada en el parque.

- **Ya supéralo: Autocrítica de conceptos estéticos.**

Para la producción de este *sketch*, el auge en el tema *punk* era lo predecible y favorito dentro de la producción ecuatoriana.

El largometraje *Sin Otoño, Sin Primavera* (Mora, 2011) trae consigo una definición de película ecuatoriana que retrataba las angustias de una generación. Debido a que la película se había concebido desde los años ochenta, al momento de su estreno, la dirección de arte se había visto perfectamente cuidada negando el espíritu mismo del retrasado *punk* que llegaría al país en esa época.

A la par, estaba la película *Mejor no hablar (de ciertas cosas)* (Andrade, 2011) que así mismo traía una estética *punk* debido a los planos secuencias, el ritmo y la decisión de utilizar lentes angulares, exagerando la perspectiva de los objetos y provocando una distorsión de líneas, revelando una dualidad en la ficción.

Al corroborar que cada día aumentaban los espectadores de *Enchufe.tv*, la decisión tomada entre los cabeza de estas producciones fue utilizar estos referentes de manera arbitraria, y crear escenografías alejadas del *punk*, pero



caracterizando a los personajes como el estereotipo angustioso de una generación.

El sketch *Ya supéralo* narra la historia de una pareja después de finalizar su relación. Las contradictorias acciones que el personaje está dispuesto a mostrar para demostrar que ya no existe ningún sentimiento hacia la otra persona, y adherir esta angustia de no poder superarlo, crean el conflicto en este *sketch* “La verdadera propuesta de una escenografía cinematográfica realista existe cuando no se imita visualmente una realidad, sino que se crea una dramática” (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007 p. 38).

Este concepto fue el que se propuso dentro de la visualidad de esta producción, ya que la dramaturgia crea coherencia, y la coherencia no necesariamente significa claridad, sino que expone la complejidad que anima una estructura, y permite al espectador llenarla con su propia imaginación e ideas.

Para este *sketch* se definieron seis locaciones, y la dirección de arte se esforzó en dividir la cromática progresiva en dos partes.

Las tres primeras escenas exponen una cromática propia del *punk*, con la caracterización en colores negro, morado y gris. En cambio para la escenografía fue lo opuesto, un parque verde, un cuarto azul y una sala naranja. “Las formas plásticas utilizadas para reforzar la dramaturgia de cada producto audiovisual requieren de un conocimiento de formas al ver a estas como fuentes de energía. Su particularidad física y la influencia cromática permitirá que destaque o se opaque ante distintas formas a su alrededor” (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007 p. 44).

En la creación de entornos, al momento de caracterizar a los personajes, se sitúa a uno de ellos en una escalera china, sugiriendo términos dentro del plano y situando a un personaje en yuxtaposición a los demás. Este elemento improvisado apoyó al conflicto, creando una relación entre los personajes a través de la atmósfera.





El cuarto del personaje del ex resulta poco verosímil de acuerdo a su facha, pero allí mismo recaía la ironía que se entiende desde el inicio, él es sólo un niño.

En las escenas de la casa y el bar se expone una predominancia de color (naranjas, mostazas, verdes y lilas) creando contraposición en la relación. En el plano de la puerta de la casa del ex, se divisan tres elementos: el personaje, un cuadro de Charlie Chaplin y una pared naranja. Estos exponen un nivel de arte popular cuyo equilibrio está desbalanceado.

Debido a costos de producción y al corto tiempo de rodaje, las locaciones se escogían por cercanía y disponibilidad. En el caso del plano de la puerta, existe un problema de construcción, pues existe una caracterización que podría definir al personaje, pero su entorno no lo apoya.

La locación de la cafetería es también una locación favorecida para producción. Al no poder manipular el mobiliario o los colores de la arquitectura, la dirección de arte se involucró en la selección de los encuadres. Cuando los personajes deciden volver a ser amigos, el color predominante es el verde, reforzando este nuevo inicio, con la excepción de que al lado del personaje de ella hay una planta seca, alimentando ese equilibrio no tan equilibrado, pero de la misma manera manteniendo una caracterización plana para los personajes. En comedia no resulta muy común exponer una progresión en el vestuario de los personajes, pero resulta monótono el mismo vestuario de principio a fin, por lo que creo que es un problema no haber utilizado la herramienta de la progresión

Finalmente la sala es el último set y es el espacio en donde el clímax y el desenlace de este *sketch* se desarrollarán. En esa sala, el color naranja apoya y refuerza ese vacío que había cuando el personaje estaba solo, pero ahora, con un nuevo prospecto de relación, ella también tiene algo de naranja.

Existe un plano contrapicado del punto de vista de él, dejando al techo visible y terriblemente desnudo. El color blanco con poca textura realmente no apoyaba a nada, existió una deficiencia en el departamento del arte al no sugerir otros encuadres o colocar un elemento que provea al plano de profundidad o



Universidad de Cuenca

información visual. Esto también afecta a los actores, que a pesar de construir un personaje, no tienen apoyo desde otra área.



Figura 26. Fotogramas: Sketch Ya Supéralo (2012). Directora de Arte: Diana Villamar

La interacción de estos planos, con sus delimitaciones, sus influencias, sus fusiones y sus proporciones, es capaz de activar las fuerzas de tensión que nos permiten configurar el espacio como un discurso vivo, generador de la sorpresa; Discurso que interactúa (en una relación de dependencia) con el de



los otros lenguajes de la puesta en escena, creando un todo único y armónico, expresamente indivisible.

- **Súper mamá: Ambientación de época**

Para la creación de este *sketch*, un día de preparación resultó absurdamente corto. Las producciones eran cada vez más demandadas por el público, y el equipo humano de trabajo, cada vez contaba con menor tiempo de producción.

Pero el producto producido cumplió con la propuesta inicial. Un viaje de tres minutos a través del tiempo de vida de un chico que desea reemplazar a su madre por su nuevo amor.

La parodia antes de filmar la propuesta estaba muy clara, pero al mismo tiempo exigía mucha determinación para el departamento de arte. Para ese entonces la producción contaba con tres personas dentro del departamento y la división de tareas convenía a todos.

Entre la búsqueda de locaciones se debía encontrar una casa de los años ochenta en la que se filmarían tres habitaciones, una sala, un baño, una cocina y la puerta de entrada; Además de un parque y una vereda ajenos a la locación.

Cada set tuvo que ser intervenido, pues no sólo transcurría el tiempo para los personajes, sino también para la casa.

Se definió a los años ochenta por la calidad visual y cromática que tiene la época. Los años ochenta se caracterizaron por ser ostentosos. La excentricidad que caracteriza esta década crea una cautivante atmósfera propicia para que sea visualmente atractivo, atrayendo a más público que vivió en aquellos años.

Según la investigación previa, estos años representaron un punto de quiebre en la historia de la moda, pues se ponía en debate tanto lo glamoroso como lo fachoso. Y es en este tiempo, cuando la moda se convierte en algo más



popular. La preparación de los sets duró una semana, y fue en una casa donde se produjo toda la grabación.

El problema –o el encanto- de la estética del cine como disciplina reside en la tendencia de estos tres abordajes a depender el uno del otro. Un análisis puede hacerme ver aspectos del film que me llegan; a la inversa, una sensación particular puede llamarme la atención sobre un detalle que mi análisis había descuidado en un primer momento.

Iniciando con un plano secuencia del protagonista y narrador, el vestuario expone la época actual, la no época que diferencia a otras por no expresar nada, un joven camina hacia cámara relatando la historia de su madre, saliendo de una casa de la que alcanzamos a ver sólo la fachada verde, ambientalmente amigable y visualmente tranquila, para que se rompa con un plano general del baño en donde sus padres reciben la noticia de tener un nuevo miembro en su familia.



Figura 27. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar

En esta primera introducción del personaje de la madre, objeto del deseo en este sketch, se ubica al espectador en la época y “se propone la estética y la filosofía sobre el mundo, donde el arte que se despliega, marca la intención



creativa y la particular mirada de un autor sobre la realidad y la vida” (Serrano, 2001 p. 33).

Los colores propuestos antes del alumbramiento poseen características juveniles, ochenteras, pomposas. Durante el nacimiento se tornan marrones, como exponiendo experiencias antiguas, apoyando al guion y a la fotografía, por ejemplo, el plano subjetivo del video casete requirió que el tratamiento estético cambie y se note la diferencia.

Si a la situación dramática la colocamos dentro de la gama cromática crearemos una visualización holística del personaje en relación con el decorado y el color del maquillaje junto con el vestuario, lo que permitirá forjar un punto de apoyo para que el actor encuentre el mundo de emociones del personaje que ha de corporizar (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 35).



Figura 28. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar

Los planos del protagonista, al igual que la escenografía, varían de acuerdo a la edad y al momento de la acción. Cuando es niño vemos un poco de vidrio, exaltando su fragilidad y la sobreprotección de su madre, mientras que cuando crece, las flores que decoran el fondo son mejor cuidadas, exponiendo su





Universidad de Cuenca

independencia; y finalmente, cuando lleva a una chica a la casa, la escenografía cambia para involucrar una nueva planta verde y llena de vida entre los dos.



Figura 29. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar

Para los contra-planos del personaje de la madre y el personaje de la novia, se mostró una propuesta barroca desde el inicio del *sketch*. Aquí los valores del cuadro aportan para ver cómo la arquitectura que las rodea, las aprisiona, y mediante la caracterización y los colores, las une.





Figura 30. Fotograma: Sketch Súper mamá (2013) Directora de Arte: Diana Villamar

En conclusión, y a la par con el trabajo actoral, de dirección y de fotografía, lo que la dirección de arte logró aportar a este *sketch*, fue la composición de la atmósfera, permitiendo que las relaciones de los personajes se catapulten hacia una versión nueva de ellos mismos como actores, permitiendo al público disfrutar de una pequeña película de época.

- **Día del Escudo: Referentes claros conflicto de identidad**

La propuesta de arte de este *sketch* expone una clara y precisa crítica hacia las películas de terror norteamericanas que resonaron en los años ochenta, de cara a la celebración del día del escudo ecuatoriano y la fiesta del día de brujas norteamericano.

Un grupo de amigos llega a una casa abandonada en donde se encuentran con varios signos que los ahuyenta, pero que se transforman en banalidades que promueven la ironía del *sketch*, para finalmente ser presas de un asesino ciego que confunde a sus víctimas; el hilo conductor juega con los elementos del día del escudo y la fiesta de *Halloween*.





Para la preparación de esta producción se necesitaron tres días y dos personas en la dirección de arte. El grupo de amigos fue referido de la serie de televisión de los años noventa, como *Friends* (Kauffman, 1994). Se llegó a esta casa por su cromática y ambientación, aproximándonos a una casa abandonada y antigua.

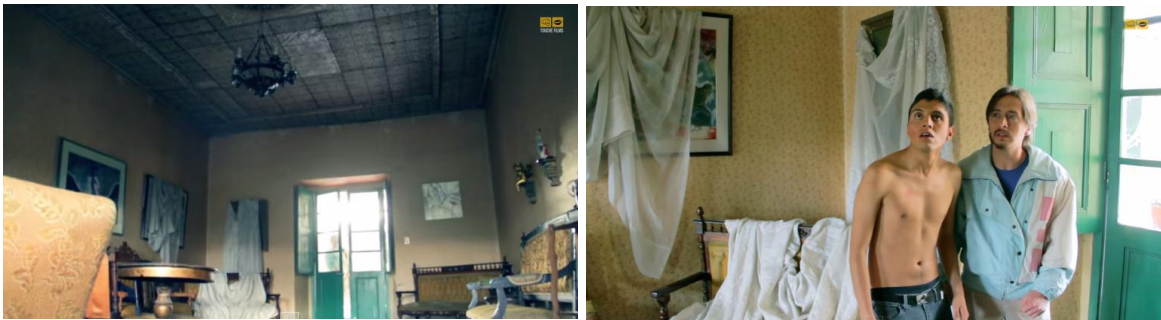


Figura 31. Fotograma: Sketch Día del Escudo (2012) Directora de Arte: Diana Villamar

Mientras los personajes narran el orden del asesinato según las películas que han visto, el sonido y la fotografía aportan a las relaciones de cada personaje estereotípico que contribuye a que la historia sea entretenida y crítica de la idiosincrasia del país.





Figura 32. Fotograma: Sketch Día del Escudo (2012) Directora de Arte: Diana Villamar

La capacidad del espacio de funcionar como soporte de oposiciones axiológicas y/o ideológicas ha llevado a la utilización de la expresión “espacio semiotizado” para dar cuenta de los valores añadidos a la mera descripción del lugar donde transcurre la acción. Es sin duda una función a considerar a la hora tanto de analizar como de construir la diégesis de un film (Triquell, Dell Aringa, & Schoenemann, 2012, p. 23).

El papel tapiz desgastado, el azul verdoso, la madera opaca y áspera, las plantas muertas del interior y los vestuarios radicalmente opuestos a la locación, expresan una creación premeditada en la que los detalles exploran inmiscuir al espectador dentro de este mundo ficticio propuesto. La dirección de arte funcionó como un punto de vista clave que sugería lo que iba a pasar, logrando mantener una atmósfera intrigante.

La presencia de detalles insignificantes que no cumplen una función estrictamente narrativa, sino que están destinados a otorgar verosimilitud al relato, en tanto refiere a lo que se podría llamar el real concreto, bajo la pretensión de ser la representación pura y simple de lo real. La ubicación temporal precisa, la descripción minuciosa de los espacios, la inclusión de objetos en apariencia superfluos o los detalles sobre la forma de vestir de un personaje, crean una *ilusión referencial* que contribuye –casi exclusivamente– a la verosimilitud del texto (Barthes, 1970, p. 55).



Esta exigencia de carácter perceptivo es la que le otorga importancia a la composición pictórica y a la composición escénica. Se pretende guiar la percepción del espectador, evitando que se distraiga con formas y colores insignificantes hacia un punto fundamental donde se encuentra el significado, pero percibiendo lo real como reinventado (Gentile, Diaz, & Ferrari, 2007, p. 58).

Así, reinventada la idiosincrasia ecuatoriana, el asesino, además de ciego, lleva una máscara propia de los carnavales andinos, utilizando un overol del tipo de las producciones de *Rob Zombie*<sup>8</sup> y la actuación de asesino serial, quien a pesar de caminar mucho más lento que su víctima, logra alcanzarla y matarla.

La historia se da en una sola locación, para facilitar la persecución, las facilidades que aportó el lugar fueron predeterminadas, aunque no elaboradas.

Se pudo trabajar con lo mejor que se encontró en la ciudad, y una vez más, la comedia *Enchufe.tv* -ahora reconocida marca de web- fue reconocida por los vestuarios y su propuesta de arte popular, un tanto kitsch, un tanto peculiar.

- **Compra condones: Manipulación de la locación**

*Chichico* es uno de los personajes más famosos hasta ahora creados por los guionistas de *Enchufe.tv*.

En este *sketch*, lo quiteño moralista se materializa desde el plano número uno. El protagonista, parado frente a una farmacia, se anima a entrar y sin vergüenza a comprar condones. Poco a poco, y con acciones un tanto torpes, *Chichico* logra pedirlos pero sin lograr que le cobren mientras que una fila de clientes -una monja, una familia, parientes de *Chichico*- esperan a que termine el pedido realizado a una dependienta un tanto sorda y “atolondrada”. Al finalizar el *sketch* resuenan felicitaciones públicas por la venta de un millón de condones auspiciada por la farmacia; finalmente llega donde su amigo y se entera que le había pedido comprar cordones.

---

<sup>8</sup> Rob Zombie es un músico de metal, director de cine y escritor estadounidense. (Figueras, 2013)



La dirección de arte en este sketch surge como una reubicación de los objetos en la locación. Se construyó una propuesta pictórica de acuerdo al plano y con lo que existía en la casa.

Para este *sketch*, la parte visual más trabajada fue lograr la coherencia visual desde la creación de personajes, pues al saber el encuadre de la arquitectura existente y la ambientación necesaria.

El cine es un arte eminentemente temporal, tanto por la naturaleza misma del plano, que implica una especialización interna y una duración, como por la presencia de la narración, que implica un determinado tiempo de proyección. Y en ese determinado tiempo de proyección los factores de la puesta en escena deben ser visualmente coherentes e impulsores de la esencia en sí del film (Martínez Expósito, 2006, p. 71).

La esencia misma de esta producción exponía un interés clave en criticar la sociedad moralista en la que el personaje se desenvuelve, preso de sus propios miedos y complejos, es arrastrado por la corriente de lo que le sucede, y resignado, no hace más que dejarse llevar.





Figura 33. Fotograma: Sketch Compra condones (2012) Directora de Arte: Diana Villamar

Lo que inicia con un personaje decidido y alarmado, termina con uno dramáticamente opuesto. Aunque la dramaturgia crea la magia del conflicto, y en sí se consume a través del tiempo, la escenografía no cumple mayor propósito que el de exponer una realidad como se la conoce y detalla elementos cotidianos que comprometen al espectador a sentirse cómodo ante lo que va a presenciar.

Los conceptos que rigen nuestro pensamiento no son sólo asuntos del intelecto, también rigen nuestro funcionamiento cotidiano, hasta los detalles más mundanos. Nuestros conceptos estructuran lo que percibimos, cómo nos movemos en el mundo, y cómo nos relacionamos con otras personas. Así, nuestro sistema conceptual juega un papel central en la definición de nuestras realidades cotidianas. Al sugerir que nuestro sistema conceptual es en gran parte metafórico, las formas en que se piensa lo que experimentamos, y lo que hacemos todos los días es en gran medida una cuestión de metáfora (Lakoff & Jhonson, 1980, p. 38).

La ubicación espacio-temporal constituye así la principal operación en el diseño de la diégesis y posee una función central en el proyecto de la historia, como factor de coherencia. Pero no es ésta la única función del espacio-tiempo. Una segunda función, relacionada con la anterior, es la de constituirse en un componente caracterizador del personaje.





## 7. CONCLUSIONES

Después del análisis teórico y la puesta en escena de la primera temporada del canal ecuatoriano más famoso del *Youtube*, *Enchufe.tv*, resulta interesante concluir en que una sola persona ocupada de la prolijidad de la imagen dentro de la producción audiovisual es posible pero no recomendable.

En el Ecuador, el encargado de diseñar una propuesta visual es el director de arte y la propuesta visual es la materia fílmica durante el rodaje, más no interviene en la post producción. La vida de la propuesta de arte inicia cuando se discute por primera vez el guion, considerando los límites que se deberá enfrentar para la realización del trabajo de arte conjuntamente al trabajo de las demás áreas cinematográficas, y finaliza con la devolución de las locaciones utilizadas y los objetos y vestuario prestados.

Para la producción de *Enchufe.tv*, las tendencias artísticas fueron referidas por la necesidad de los guiones, la cultura norteamericana y sobre todo la percepción cultural propia. La dirección de arte se guio por la selección de ambientes funcionales para la historia que se deseaba contar. Fue necesario encontrar un equilibrio para que el espectador se sintiera identificado al ver la película.

El público inicia el viaje de la ficción desde el plano de establecimiento, en el caso de la creación del mundo *Enchufe.tv* este primer plano exponía una realidad cotidiana y casual de un ecuatoriano de clase media. Desde este punto la selección de locaciones, los tiros de cámara y los colores, sumergen al espectador en un ambiente verosímil y dramático, serio y de una intención poco cómica. Pocos minutos después un giro dramático, aceptamos la hipérbole de la situación como evento cómico dentro de una dirección de arte dramática. La contradicción apoyó a la comedia.

El nivel metafórico y sub-textual al que ha fue encaminado este trabajo, concluyó en que el desarrollo de la construcción de atmósferas en espacios



dramáticos puede ser verosímiles y paralela a la narración pictórica en el primer minuto.

De acuerdo a la historia y al desarrollo humano y tecnológico, la dirección de arte cinematográfico promueve no sólo un punto de vista plástico y tangible a través de la cámara, sino que logra conducir a quienes están viendo el producto hacia emociones tangibles que promueven una catarsis gracias a la posición de objetos, decisión de colores y propuestas ópticas que engloban no sólo la historia que se debe contar, sino las distintas realidades que por medio del arte se logran percibir.

La verosimilitud es el principio básico para que una historia nos resulte creíble y la aceptemos como lógica y coherente. Lo verosímil depende de la consistencia de los elementos de la historia como *posibles* dentro de la diégesis. Pero, no se trata de la posibilidad de establecer relaciones con *la realidad*, sino con una determinada representación de la realidad que resulta aceptable. Es por esto que Jaques Aumont relaciona el término diégesis con el efecto de realidad que provoca el cine (Triquell, Dell Aringa, & Schoenemann, 2012, p.76)

Este efecto de realidad y verosimilitud que se percibe en el cine, crea la identificación del público por el permanente diálogo al construir una realidad visual, dramática y de emociones. La obra se materializa tanto a la hora de ser concebida por medio del guion, de la dirección fotográfica y por el arte, hasta que la actuación llega a empoderarse y lo demás resulta meramente acoplado a la vida que vemos en pantalla.

Desde los inicios de la creación escénica, la dirección de arte se ha instituido a partir de lo que la historia necesita y lo que la persona encargada ha realizado, y se ha convertido en una colección de aptitudes propias para la visualidad. El director de arte además de dirigir la estética de un filme, dirige un equipo humano.

La historia de la escenografía cinematográfica ha comprendido que un director de arte no es sólo de profesión cineasta, sino que resulta una serie de





conocimientos, sobre todo de artes plásticas, que develan una afinación perceptiva que complementa las visiones de los demás cabezas de equipo dentro de una obra cinematográfica.

“El director de arte es una de las personas encargadas de establecer la relación entre escenas continuas en el discurso del relato, pero discontinuas al momento del rodaje” (Barthes, 1970, p. 13). La capacidad de mantener una obra como un todo nos refiere al momento tanto de la preproducción como de la producción, pues una obra cinematográfica no solo resulta un producto final, sino una composición que se va construyendo de a poco y de manera significativa para la historia, para el director y para el público por las miles de percepciones que se re-crearán.

Pero la verdadera diferencia entre la obra cinematográfica expuesta en una sala de cine, frente a un *sketch* emitido por la *web*, es en sí la sala de cine, pues intenta eliminar cualquier distracción que pueda captar la atención periférica, por lo tanto, la atención central se concentra obligadamente en la imagen y el espectador, involucrándose por completo en el espacio plástico hasta el punto de atraparlo emocionalmente; en cambio en el internet, el tiempo y la visualidad atraerán de manera significativa, logrando o no, una complicidad entre el espectador y la atmósfera.

En cuanto al tiempo corto de pantalla, mucho tiene que ver el género que se está produciendo. Las percepciones han sido los principales puntos de inflexión al desarrollar una obra de comedia, pues la mácula que presenta el protagonista debe ser acompañada por anzuelos que atrapen al espectador desde lo visual. Desde un objeto de utilería, hasta la caracterización completa de los personajes. Algo tan particular que desordene la monotonía visual del día a día para proveer al espectador un nuevo punto de vista a esta trágica realidad.

Una obra es 'eterna', no porque imponga un sentido único a hombres diferentes, sino porque sugiere sentidos diferentes a un hombre único, que habla siempre la misma lengua simbólica a través de tiempos múltiples: la obra propone, el

Diana Pilar Villamar Rivas



hombre dispone. Los puntos de vista deben ser reforzados dentro del área de la narración pictórica, pues dependiendo de esto, el director artístico se hace partícipe de la narración junto con los espectadores o lo hace de manera externa, sabiendo más que los personajes (Barthes, 1970, p.77).

El objetivo general sobre la verosimilitud de una obra al momento de ser reproducida podría acotarse como logrado ya que la dirección de arte se guio por la selección de ambientes funcionales a la historia que se deseaba contar. La contemporaneidad indicaba la necesidad de crear un patrón ligado a la cultura ecuatoriana y con referentes norteamericanos; fue necesario encontrar un equilibrio para que el espectador se sintiera identificado al ver la ficción.

Esta experiencia cinematográfica dio pie al análisis sobre los roles de un director de arte, sobre la formación de estos responsables por emociones y excitación visual que refuerzan la historia y los espacios donde los personajes crean una realidad paralela a la vida.

La realización de las metáforas visuales parte de la creación de atmósferas. Si el trabajo ha sido ejecutado de manera integral, el espectador sabrá acoger los conceptos aportados por el director de arte sin darse cuenta racionalmente, pues si logró redimirse ante la ficción, es porque todos los elementos de la realización cinematográfica jugaron a favor de un mismo fin.

En los cinco sketches analizados, la construcción efímera de sus atmósferas confluyen de manera natural así se esté trabajando con estereotipos dado que la dramaturgia estaba construida para ello.

Tanto la escenografía, la utilería y la caracterización aportaron de manera sensorial a la comprensión del “mensaje” final de cada sketch de *Enchufe.tv*.

Por lo tanto, la construcción visual y metafórica realzó el conflicto, sumergió al espectador en un mundo cinematográficamente perfecto y valió el tiempo que duró ese momento en que la ilusión se reprodujo.



## 10. Bibliografía

- Anónimo. (30 de Junio de 2012). *Mondo*. Obtenido de <http://mondo-blogo.blogspot.com/2012/06/designing-dreams-modern-architecture-in.html>
- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. Barcelona: Parramón.
- Barthes, R. (1970). *“El efecto de realidad” en Lo verosímil*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bellantoni, P. (2013). *Si es morado, alguien morirá. El poder del color en la narración visual*. Oxford: Focal Press.
- Bernárdez, M. (2008). *Introducción a la dirección de Arte*. Buenos Aires: BAC.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1997). *Arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- C., E. J. (2000). *Escenografía*. Obtenido de <http://escenografia.cl/crear.htm>
- Canudo, R. (1921). La fábrica de imágenes. *La estética del séptimo arte*, 59.
- Chateau, D. (2010). *La estética del cine*. Paris: La marca editora.
- Enciclopedia Salvat del séptimo arte*. (1980). Barcelona: Salvat Editores S.A.
- Eznarriaga, A. (2 de Junio de 2013). *Prodavinci*. Obtenido de <http://prodavinci.com/2013/06/02/artes/breve-historia-del-cine-de-comedia/>
- Fernández, E. C. (08 de Mayo de 2008 ). *The Cult*. Obtenido de Historia del Cine XI. Años 90.: <http://thecult.es/Cine-clasico/historia-del-cine-los-anos-90.html>
- Figueras, M. (20 de Enero de 2013). *Blog de Cine*. Obtenido de El código Hays o la autocensura de Hollywood: <http://www.blogdecine.com/reflexiones-de-cine/el-codigo-hays-o-la-autocensura-de-hollywood>
- Francisco, J. (1989). *La creatividad en la obra del escenógrafo Saulo Benavente, 1era edición*. Buenos Aires: Leviatán.
- Fuentes, K. (12 de Abril de 2009). *Blog de Dirección de Arte*. Obtenido de <http://t5katalina-art.blogspot.com/2009/04/la-escenografia.html>
- Gardies, R. (2014). *Comprender el cine y las imágenes*. . Buenos Aires: La Marca .
- Gelpi, G. (1968). *La escenografía en el cine*. Buenos Aires: Centro Editio de América Latina.
- Gentile, M., Diaz, R., & Ferrari, P. (2007). *Escenografía Cinematográfica*. Buenos Aires: La Crujía.
- Lakoff, G., & Jhonson, M. (1980). *Methaphor We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.



- Luzuriaga, C. (18 de febrero de 2015). La dirección de arte como la conoces. (D. Villamar, Entrevistador)
- Martínez Expósito, A. (23 de Diciembre de 2006). *Scielo*. Obtenido de Organización semiológica del espacio y del tiempo en el cine:  
[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-22012006000200011](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012006000200011)
- Nieva, F. (2003). *Tratado de Escenografía*. Madrid: Fundamentos.
- Sánchez, E. M.-S. (s.f.). *UHU*. Obtenido de  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cinenuevoscaminos.htm>
- Serrano, J. L. (2001). *El Nacimiento de una Noción. Apuntes sobre el cine Ecuatoriano*. Quito: Acuario.
- Solaz, L. (2014). *La Dirección Artística*. Valencia: Encadenados.
- Triquell, X., Dell Aringa, C., & Schoenemann, E. (2012). *Contar con imágenes*. Córdoba: Editorial Brujas.
- Vallet, J. (2015). *Artecreha*. Obtenido de Loo que el viento se llevó:  
[http://www.artecreha.com/Miradas\\_de\\_cine/v-fleming-qlo-que-el-viento-se-llevoq.html](http://www.artecreha.com/Miradas_de_cine/v-fleming-qlo-que-el-viento-se-llevoq.html)

## 11. Filmografía

- Andrade, J. (Dirección). (2011). *Mejor no hablar (de ciertas cosas)* [Película].
- Burton, T. (Dirección). (1990). *Edward Scissorhands* [Película].
- Bustillo Oro, J. (Dirección). (1940). *Ahí está el Detalle* [Película].
- Chaplin, C. (Dirección). (1940). *El Gran Dictador* [Película].
- Coppola, F. F. (Dirección). (1972). *The Godfather* [Película].
- Cordero, S. (Dirección). (1999). *Ratas, ratones y rateros* [Película].
- Cordero, S. (Dirección). (2004). *Crónicas* [Película].
- Cordero, S. (Dirección). (2011). *Pescador* [Película].
- Cuesta, J. (Dirección). (1980). *Dos para el Camino* [Película].
- Daniels, M. (Dirección). (1951). *I Love Lucy* [Película].
- Fellini, F. (Dirección). (1976). *Casanova* [Película].
- Fleming, V. (Dirección). (1939). *El mago de Oz* [Película].
- Flemming, V. (Dirección). (1939). *Lo que el viento se llevó* [Película].



- Gilliam, T. (Dirección). (1969). *Monty Python Flying Circus* [Película].
- Hitchcock, A. (Dirección). (1958). *Vértigo* [Película].
- Jonze, S. (Dirección). (2014). *Her* [Película].
- Kauffman, M. y. (Dirección). (1994). *Friends* [Película].
- Keaton, B. (Dirección). (1920). *One Week* [Película].
- Kubrick, S. (Dirección). (1968). *2001: Space Oddity* [Película].
- Lucas, G. (Dirección). (1999). *La Amenaza Fantasma* [Película].
- Lumière, L. (Dirección). (1895). *El regador regado* [Película].
- Luzuriaga, C. (Dirección). (1989). *La Tigra* [Película].
- Luzuriaga, C. (Dirección). (1996). *Entre Marx y una Mujer Desnuda* [Película].
- Miguel, A. S. (Dirección). (1924). *El tesoro de Atahualpa* [Película].
- Minnelli, V. (Dirección). (1951). *Un Americano en Paris* [Película].
- Mora, I. (Dirección). (2011). *Sin Otoño Sin Primavera* [Película].
- Polanski, R. (Dirección). (1974). *Chinatown* [Película].
- Pratt, G. (Dirección). (1918). *The City Slicker* [Película].
- Scorsese, M. (Dirección). (1976). *Taxi Driver* [Película].
- Sica, V. d. (Dirección). (1948). *El Ladrón de Bicicletas* [Película].
- Somptier, R. L. (Dirección). (1926). *Le P'tit Parigot* [Película].
- Welles, O. (Dirección). (1941). *Ciudadano Kane* [Película].
- Wiene, R. (Dirección). (1920). *El Gabinete del Doctor Calligari* [Película].